ZX Spectrum Files

Número 6 (Feb-Mar 2006) - Segundo Año

Publicación bimensual para usuarios de Sinclair y PC

Resumen año 2005
por Tony Brazil

Juegos
Remake de SIR FRED, Dick Tracy, Freddy, Robocop 3, INSERT COINS y más...

Trucos y Pokes

INFORME
LAS MAQUINAS ARCADE EN EL SPECTRUM [y 2]

La Entrevista
OCTOCOM SOFT

PARA EMPEZAR

UN número muy especial éste que estás ahora leyendo, con la misma ilusión de siempre, pero siempre buscando algo nuevo que ofreceros, entre novedades y otros artículos que siempre voy a considerar de interés para todos.

Por un lado, es de agradecer que el informe que sobre conversiones de máquinas recreativas que di inicio en el número anterior haya gustado bastante. Tanto es así que quiero también agradecer el esfuerzo de uno de los habituales de ECSS (Benway) para transcribir el programa "Freddy" publicado en la revista Microhobby, a resultas de dicho informe y a él mismo le dedico un comentario de dicho juego, el cual hayaréis en páginas interiores.

Doy por concluido dicho informe con el listado del resto de máquinas arcade que fueron adaptadas a nuestros ordenadores (citando aquellas citadas en los foros de ECSS), así como un repaso por las distintas webs donde se puede encontrar cualquier información sobre estas máquinas, así como emuladores, roms y otros artículos relacionados.

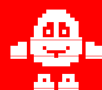
Por otra parte, en este mismo número os váis a encontrar, además, con una entrevista que hemos realizado a la par entre Tony y yo con los amigos de Octocom, por ser los ganadores del concurso de Bytemaniacos 2005 (en Basic Libre) con su juego "Insert Coins" que hallaréis comentado aquí.

Además, como siempre, todo aderezado con nuevos comentarios de juegos y con las mismas secciones de costumbre, reduciendo mínimamente el espacio dedicado a listados de programas, de forma que todo lo más interesante surgido en estos meses pudiese caber y poder mantener de forma constante el número de páginas.

Disfrutar de este nuevo número y, como siempre os pido: si tenéis algo que aportar a la revista y queréis mandarlo, hacedlo siempre que queráis.

Hasta el próximo número, en mayo.

RDISKY (01-03-2006)



SUMARIO

Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Javier (Tony Brazil) Ortiz, Iván Sánchez

Agradecimientos a: Radastan (por realojarme en su web, por tiempo prudencial), StalVs y José Manuel.

Para cualquier consulta:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

No os voy a sorprender con algo distinto. Se trata de la “vieja” sección de compra-venta que quiero nuevamente poner a prueba. En vista de que a nadie se le ocurriera utilizar mi revista como tablón de anuncios para comprar, vender o intercambiar cualquier artículo, relacionado en todo o en parte con la retroinformática, voy a ser yo quien tenga algo que ofreceros, si con ello consigo atraer vuestra atención.

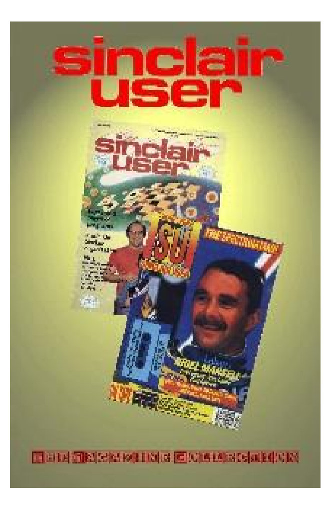
Tengo el placer de anunciaros que se encuentran disponibles varios **DVD-ROMS** con las colecciones completas de las revistas inglesas **CRASH**, **YOUR SINCLAIR & YOUR SPECTRUM**, **SINCLAIR USER**, **COMPUTER & VIDEO GAMES** y **THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION**. Vayamos por partes.

CRASH: Contiene todos los ejemplares escaneados, junto con sus cintas de portada (en formato TZX), scans más todos los extras que os podáis imaginar.



YOUR SINCLAIR: Es un gran DVD-Rom, pues en él encontraréis todos los números de esta revista, **incluido el que apareció como suplemento de Retro Gamer**. Además se incluye todos los ejemplares de “Your Spectrum”, más los extras pertinentes: posters, listados en formato TAP/TZX, cintas que se incluían con la revista, carátulas, etc.

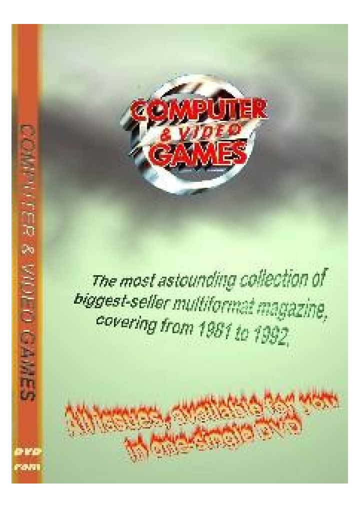
SINCLAIR USER: Un tanto de lo mismo. Todos los ejemplares en formato JPEG, junto con sus suplementos, anuarios, cintas en TZX y varias cosas más (programas que han sido publicados como listados y disponibles en varios formatos leíbles en cualquier emulador, carátulas, etc). Una colección ideal, para todo el mundo.



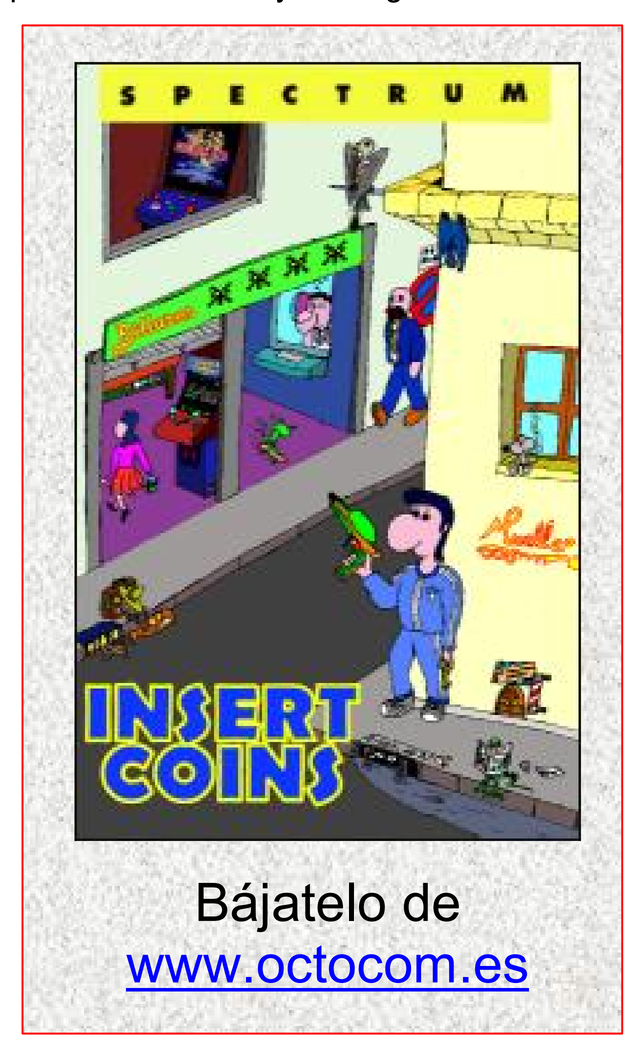
COMPUTER & VIDEO GAMES: Todos los ejemplares del periodo 1981-1992 que podéis ver en el archivo de World Of Spectrum y Sinclair Heaven, algunos en formato PDF y el resto como JPEG, con todo lo necesario para saber más de esta revista que trata no sólo del ZX Spectrum, sino de todos los sistemas habidos entonces, incluyendo video-consolas y máquinas arcade.

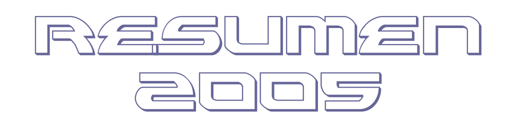
Y aún quedan más:

THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION: Es un compendio de muchas cosas: revistas de varios paises (Reino Unido, España, Italia y Holanda, más que nada), revistas por software, fanzines –incluyo los de Colin Woodcock (“ZX-F”), y portadas de otras publicaciones habi-das en el tiempo, como “Crashed”, “DID”, y tantas otras–, y muchos libros portados al formato PDF.



POR TANTO: Estos DVD-ROM están a la venta, entre 2 Euros (sin caja ni carátula, aunque la misma viene en el interior del disco (BMP y JPEG), para ser impresa por vosotros) y 8 Euros, en el caso de caja más carátula y su etiquetado, todo ello diseñado por mí. *Formas de pago: giro postal o contra reembolso.* En ambos precios no se incluyen los gastos de envío.





Por Tony Brazil

Hola a tod@s

Ha pasado un año más, un año más en este mundillo, escena, grupo........ como queráis llamarlo. La cuestión es que en estos cuatro años y pico, ya acercándonos a los cinco, he visto bastante cosas que se han hecho: escaneo de las Microhobby's por Manuel, de las Micromanias, aparición de dos importantes portales (speccy.org y microhobby.com), revistas, emuladores, preservación de gran cantidad de programas (donde las cabezas visibles son Jose Manuel y su trastero & Juan Pablo y su SPA2), un buen numero de webs de todo tipo y gustos (Speccy Forever, Sinclair QL recursos de badaman, Compiler Soft, Bytemaniaticos, Spectrum Hoy, etc...), juegos nuevos, concursos (radastan) y así un buen número de iniciativas de unas cuantas personas que lo hacen, simplemente ,por cariño ha esa máquina que les hizo pasar TAN buenos ratos, sin buscar protagonismo ni medallas. Cada año ha sido como una nueva fase en un juego ¿multicarga? :-) y hemos pasado etapas de todo tipo, unas mejores otras peores, con riñas absurdas o conversaciones muy interesentes....vamos, de todo un poco.

¿En qué ha consistido esta nueva fase, la 2005 en cuanto al Spectrum y E.C.S.S en particular? Vamos a ver:

1 - A principios de año, en el evento MadridSX, hubo una primera aproximación REAL de mucha de la gente que participa en E.C.S.S, fue un encuentro bastante provechoso por varios motivos, pero os destaco en especial, entre otros, estos dos:
- Compiler Soft presentó tres juegos NUEVOS: ZX Poker, Another Brick in the Wall y ZX Columns. Tres juegos nuevos (completamente gratuitos) bastante entretenidos.
- Juan Pablo & José Manuel (entre otros) nos vienen preservando el Soft, algo que no es noticia porque lo hacen muy bien desde hace varios años, pero lo que si fue noticia fue la recuperación de VEGA SOLARIS, juego que quedó inédito en la época dorada y el bueno de Horace, usando sus buenas artes, lo pudo obtener para disfrute de todos.
- Beyker Soft (Sergio) puso a disposición del personal versiones FISICAS de sus juegos bajo el sello y amparo de CEZGS: Pitfall ZX, Run Bill Run y Galaxy Fighter fueron los elegidos....

2 - Los concursos de Radastan no cesan en su empeño de que sigan haciéndose nuevos programas para el Spectrum. El de máquinas arcade, por desgracia, solo tuvo un participante, pero la calidad de Beastie Feastie (de Beyker Soft) fue bastante alta. El nuevo, y ya clásico, concurso de juegos en Basic 2005 está en sus fases finales y ya hay unos cuantos títulos ¡bien por los concursos!. Da igual si son en Basic, Basic Compilado o ASM, lo importante es que se hacen cosas nuevas y en esto Radastan tiene mucha "culpa" (¡bendita culpa!) :-). Y no olvidemos los minigame Compo, el de WOS, etc... donde tambien han participado contertulios de este y otros foros.

3 - Se consolida el sello CEZGS con nuevos programas para Spectrum y otros sistemas. Destaca en especial el gran Columns (de factura comercial), el divertido Moggy o el recientemente publicado remake del Sir Fred. Además hay que sumar los tres juegos antes comentados de Beyker Soft. Lo bueno es que se de que la cosa no queda ahí, que hay nuevos proyectos muy, pero que muy avanzados que iréis viendo el próximo año. Y no lo olvidéis, en el próximo MadridSX se podrán comprar versiones físicas, para quien las quiera... las versiones gratuitas, para emus, están en la web.

4 - La revista ZXSF de Ignacio Prini y el ZX Magazine de Specc.org siguen su buena marcha (aunque espero que ésta última recupere la periodicidad, la revista vale mucho la pena).

5 - Regresa el portal Speccy.org para poner, de nuevo, noticias, comentarios, encuentas ¡una muy buena noticia! y, además, Horace nos regala el MHoogle, un buscador muy bueno para navegar por las revistas Microhobby. ¡es realmente útil!

6 - El Speccy Tour, como cada año, nos hace jugar o rejugar a juegos. Su acogida está fuera de toda duda y su éxito también.

7 - True Video junto a MK2 (en el tema sonoro) nos han presentado hace nada un juego NUEVO, ALIEN99 y eso siempre es una buena noticia.

8 - Siguen apareciendo webs, la de Lex Sparrow es un buen ejemplo, de diversos tipos. Tambien nuevos contertulios en ECSS, cosa que siempre se agradece con nuevas ideas, comentarios, etc... se hechan en falta otros conterulios más "clásicos", unos se han ido por sus motivos personales, otros porque ya no se lo pasan bien o incluso por creer que el foro no aporta nada (a estos últimos les recomendaria que participasen, si consideran que el foro no está a "su nivel" ¿por qué no aportan para mejorarlo?... todos saldriamos ganando). De hecho hay mensajes para todo: nostalgia, hardware, encontrar juegos, notificar noticias, etc...) hemos de recordar que los news, para bien o para mal y con sus piques (a veces) y alegrias, siguen siendo muy utiles para estar al dia de lo que pasa.

9- Por ultimo los temas de Hard, en especial en adaptador Compact Flash de Jose Leandro, los trastos de Droy, etc....

En resumen, este año quizás ha sido mejor en cuanto a nuevas creaciones: las de los concursos, los de Compiler Soft, CEGS, Truevideo son buena prueba de ello y, además, los hay hechos en Basic, Basic Compilado, ASM, etc.... quizás este era el punto más flojo de la escena y, afortundamente, está mejorando. Los temas de preservación, escaneos, etc... creo que nunca han parado por tanto es otro punto realmente bueno. Seguro que en la lista me dejo otras cosas que se han hecho en cuanto a hardware, iniciativas, etc.... pero seguro que vosotros añadiréis muchas más. Objetivamente ha sido un buen año si lo miramos en perspectiva y, aunque haya quienes solo quieran ver lo malo, se avanza. Queda por hacer ¡sin duda! pero lo bueno es eso, que se hacen cosas (más o menos organizadas pero se hacen). Desde mi punto de vista personal tampoco me puedo quejar, la web marcha bien, tengo el PRIVILEGIO de colaborar en juegos (en mayor o menor medida, ya sea diseñando pantallas o Betatesteando) de CEZGS, Beyker, Truevideo o quien me emailee :-), colaborando en fanzines o webs.. ¡gracias a todos ellos por permite formar parte de sus iniciativas!.

Finalmente quiero desearos un Feliz año Nuevo y espero que, en cuanto a Spectrum, sea igual o mejor.

Un Saludo
TBRazil



Y ahora vamos con una serie de mensajes sobre la excelente acogida de mi fanzine y el número anterior, según los comentarios que he podido encontrar en los foros, sobre todo en ECSS. Muchas gracias a todos.

Hola Ignacio,

Un mensajico breve para felicitarte de corazón por el nuevo número de ZXSF. Me sucede una cosa muy curiosa, que es algo que ya han comentado por ECSS, y es que cada número tengo la sensación de que me gusta más que el anterior, y eso que ya está realmente difícil porque el listón lo tienes muy alto.

No cejes en el empeño, merece la pena. Y gracias por alegrarnos la semana :)

Un abrazo,
Juan Pablo López Grao

Luego dirán que si somos el país menos productivo de Europa y tal...pero si nos desayunamos con noticias como esta, o la de Magazine ZX del otro día, es imposible no dejar de lado otras obligaciones!!

En cuanto a este número de ZXSF...cómo me gusta esta revista!!!!!!!! Una pasada la entrevista a Karnevi... ese Infinity tiene una pinta estupenda, estos chicos no paran!!!! ¿Para cuándo la tienda virtual? ¿Llevaréis copias físicas a MadriSX? (N.R.: Las verás allí, no te preocupes)

A destacar también el artículo del padre de la criatura sobre las conversiones de recreativas a Spectrum (no sabía de la existencia del Gilligan's Gold, conversión de una de mis favoritas, Bagman!)

Yo insito en que el esfuerzo de documentación de Ignacio es la leche, para cada título original del arcade proporciona la compañía que lo programó y el año, la compañía que lo portó al Spectrum y año, y además da el nombre alternativo en Spectrum si cambia, impresionante!!....y sólo es la primera entrega!

Un saludo
Javier Pérez

Es muy buena noticia la aparición de ambas publicaciones. Y en eso tiene mucho que ver RADASTAN, Ignacio tenía problemas para subirla y gracias a Radastan la podeis bajar todos. Incluso se ha currado una miniweb.... ¡ha hecho mucho más de lo necesario!. En definitiva ¡gracias!. Más adelante estará todo, como siempre, en la web de Ignacio. (N.R.: Pues ya mismo estoy donde estaba antes...)

Y si miras el editorial pasará de trimestral a ¡bimestral!. En vez de menos más. :-)

Yo no puedo adelantar nada pero solo puedo decirte: pronto, en poco más :-)

Ignacio se curra la revista al 100%.

Un saludo
T.BRazil

De: ivanzxY23@NOSPAMgmail.com

Enhorabuena por el nuevo numero, y hay que alegrarse que tenemos en menos de una semana dos nuevos números de las publicaciones nacionales del Spectrum.

Gracias

Jose Luis Martinez (ossettcolor@NOSPAMyahoo.com)

Hola, soy OssettColor de Argentina, te felicito por tu revista electrónica, no aflojes que está muy buena. Te comento que en su momento fui usuario de spectrum (yo tenia una CZ Spectrum, czerweny era la marca que la fabricaba acá) todavía la tengo pero sin el trafo y sin teclas!!!

Soy coleccionista de Atari, TI-99 y demás consolas, tengo algunos cassettes de Spectrum que se salvaron, 10 más o menos.

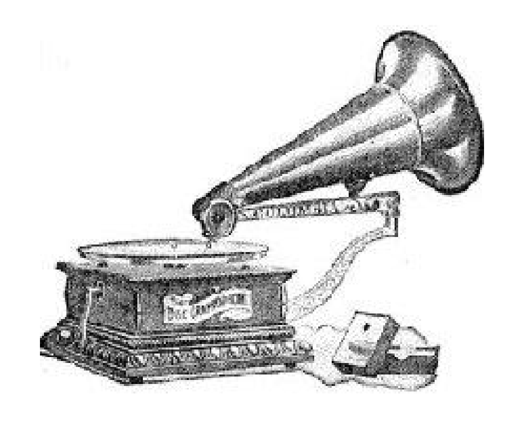
También hice aprovechando un editor que anda dando vueltas por la web un jet set willy llamado "Jet Set Willy Vs Ossett Mind"; os lo podéis encontrar en el foro **Manic Miner y Jet Set Willy de Yahoo Grupos**. Hice otro antes con otro editor, pero el editor ése tiene el problema siguiente, cuando se agarra algún objeto y se pasa de pantalla, al volver otra vez a la misma, el objeto vuelve a aparecer... además no tiene final... jejeje... está bueno este editor, si se le hicieran las modificaciones correspondientes... yo no sé tanto como para hacerlas!

Bueno, también tengo una aventura conversacional llamada "Yekors" que hice en su momento para el Spectrum en Basic, usando el sintetizador de voz que salió en su momento. Es muy simple, si te parece te lo paso para que lo critiques un poco... (tener en cuenta que cuando lo hice tenia pocos años de vida...)

Saludos y espero me menciones como coleccionista Argentino... ah me olvidaba, yo tuve toda la colección Microhobby en revistas... pero un día allá lejos me dió un ataque de collage y recorté varias revistas e hice un bonito cuadro, todavia lo conservo, cuando pueda te mando una foto digitalizada!!! y las revistas que se salvaron de ser recortadas fueron a parar quién sabe dénde junto con otras... qué pena!!! Me quedaron pocas... (las micromania especiales nro 1 y 3 y otras cositas...

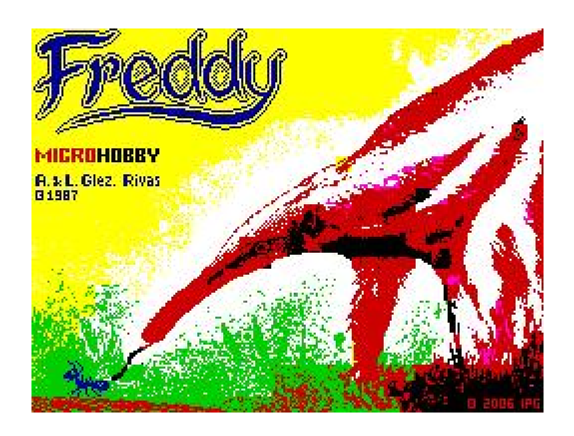
Saludos!

P.D.: Si tenés archivos en formato tap o sp o z80, mándame que ando buscando cosas nuevas y copadas!!! (NOTA: En cuanto tenga la lista, te la mando).



"Nuevo" juego: "Freddy"

Hace algún tiempo apareció en Internet un programa de la revista Microhobby (transcrita por un tal Dr. Benway, a quien le agradecemos el esfuerzo de copiar dicho listado), bajo el nombre de FREDDY (nº 148 de la revista). Pues resulta que me he puesto a añadirle una pantalla de carga, a partir de la ilustración que figura en la revista donde aparece dicho listado y cuyo resultado podéis ver aquí, de forma que os hagáis una idea.



Hay dos versiones, por tanto. La primera que nos facilitó Benway (ver link en página 15) y la nueva, con esta pantalla gráfica, con tan solo aproximaros por mi página web, o bien pulsando en este link:

www.microhobby.com/zxsf/descargas/freddy2.zip

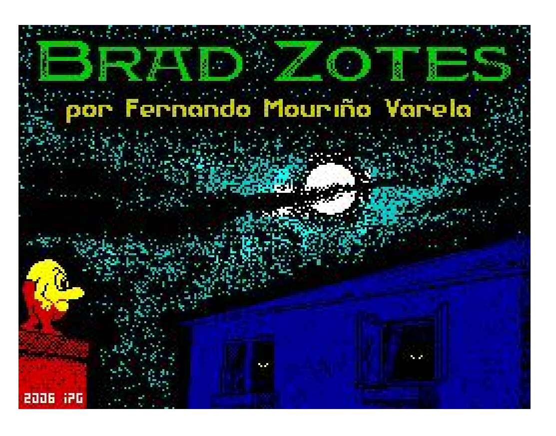
Lo próximo: "Brad Zotes"

Además, os quería desvelar mi intención, a medio y a largo plazo, de empezar por mi cuenta a pasar algunos de los listados de Microhobby al formato para emuladores, únicamente aquéllos que todavía no han sido copiados hasta la fecha, pero el factor tiempo lucha en mi contra. Ahora que tengo trabajo, después de un tiempo bien largo en el dique seco, pues me resulta algo más difícil llevarlo a la práctica, aunque echándole horas los fines de semana, pues es posible ir empezando por algo. ¿Qué tal el "BRAD ZOTES"? Diréis, "¿pero cómo se te ocurre, "peazo" de animal? Si es una hostia de programa p'a copiar". Pues, aunque sea todo un coñazo, valga la expresión, si no se intenta, nunca se hará. Ni yo, ni nadie. Es como decía Yoda a Luke Skywalker en "El Imperio Contrataca":

Luke: Está bien, lo intentaré. (Sacar su nave de la ciénaga usando el poder de la Fuerza)

Yoda: ¡No, no lo intentes! Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Yo ya lo estoy haciendo y, de momento, ya tengo resuelta la pantalla de carga realizada enteramente a pulso con el ZX Paintbrush de Claus Jahn:



No os prometo nada. No he hecho más que empezar hace un par de semanas y aún ando liado con el "programita", en el que el mínimo descuido me puede pasar factura, sobre todo mi vista.... Los dos primeros listados de CM se las traía... ¡¡¡Eso sí, trabajo no me falta!!! J ... En cuanto lo tenga acabado, os lo haré saber oportunamente.

Retro Gamer

Ya he conseguido suscribirme a esta revista (gracias, hermana mía) para advertiros un par de cosas: han dejado de incluir el CD-Rom de portada. A pesar de ello, se ha reducido el precio a 4.99 libras, lo que sigue siendo un precio bastante alto para una publicación la cual, en cuanto a contenidos, sigue más o menos la línea de su etapa anterior bajo el auspicio de la extinta Live Publishing.

Sin embargo, no descartan (al menos lo consideran) acompañar algún CD con extras en próximos números de la revista. Por otra parte, y a respuesta a algunos lectores que han notado la falta de estos CD, no han dudado de recurrir a su particular sentido del humor respondiéndoles que por ser algo más barato que las ediciones anteriores, y con la particularidad de tener más páginas, si acaso esperaban más de lo que quieren. ¿Acaso sangre? Vaya forma de empezar de nuevo. J

MadriSX y Retro 2006

Nueva edición de este emblemático evento que vuelve a celebrarse en el madrileño Centro Cultural "El Greco" de la Latina y que tendrá lugar este mismo sábado día 4, y en los que es previsible que haya más expositores que en ediciones anteriores, mostrando al público concurrente sus joyas informáticas, entre las que cabe destacar la presencia por vez primera de consolas clásicas, poder oir por radio on-line (Gamepod) el desarrollo del evento para los que no podamos asistir, e igualmente se celebrarán torneos entre los asistentes con los juegos que se muestren.



Es de esperar que se junten numerosos usuarios venidos de todas partes de España. Por desgracia, yo no podría asistir por diversos motivos, pero no descarto que en años venideros pueda hacer una comparecencia y darme a conocer en persona. Habrá copias físicas de ZXSF para que puedan ser mostradas en algunas de las mesas, con lo que, salvo sorpresa, espero aglutinar más lectores para la causa. En el siguiente número tendréis la oportunidad de leer algunos comentarios al respecto.

http://perso.wanadoo.es/replay/infmadri.htm

Algo nuevo y viejo



Cronosoft tiene previsto publicar en breve un nuevo título para su catálogo de juegos para ZX Spectrum, cuyo título provisional es **"Iron Sphere"**, realizado por Ian Munro, a partir de una versión realizada por este mismo programador en 1990 para el Amstrad CPC 6128 que no llegó a ser comercializado por aquél entonces.

Tanto la versión Spectrum como la de CPC (ésta última mejorada respecto de la primera) estarán disponibles en breve a través de la compañía inglesa de software.

Además, es de esperar que el nuevo juego de Computer Emuzone, **"Infinity"**, esté finalmente acabado en breve, tal como anunció Karnevi en la entrevista del número 5 de ZXSF, para ser puesto a nuestra disposición en su página web. Quién sabe si en esta edición de MadriSX & Retro 2006 se verá algo... J

Para terminar, en lo que se refiere a novedades, un "remake" muy particular: la versión 1.5 para Windows de "**The Bub's Brothers**", o la conjunción de dos plataformas clásicos "Bubble Bobble" y "Snow Bros", el cual podréis localizar en esta web:

http://bub-n-bros.sourceforge.net/

Y ahora algo viejo, pero realmente increible de ver:



Por suerte para mí, di con este LP de vinilo, bastante entrañable para los que nos acordamos de esta serie de animación, en un mercadillo callejero en excelente estado y el cual contiene una pista de datos para el ZX Spectrum, nada más y nada menos que el juego de igual nombre y que desde hace tiempo está preservado y archivado en varios sitios webs. Es el mismo programa realizado por Soft Juliet (los mismos de "Antares", "Knight Ghost" y "Stop Ball", entre otros) y que se incluyó en este álbum, en sus dos versiones de vinilo y cinta. Es posible que los de Compulogical hubieren editado una versión sólamente del juego, aparte, y de la cual se desconoce su carátula con la documentación e instrucciones del mismo, ya que en los créditos del disco no figura nada al respecto, ni en la funda interior, a menos que, de haberlo habido, se hubiera extraviado por parte de quien lo tuvo con anterioridad.

No obstante, los que hemos comprobado la calidad del juego, habréis visto que no está ni a la altura de su protagonista indiscutible. Una lástima. Es lo de costumbre... las licencias no dan siempre el resultado apetecido.



INSERT COINS

Octocom, 2005



Programado por: Jorge de Llano y David Mochales.
Tipo: Arcade - Memoria: 48k
Descargable con instrucciones detalladas desde la web http://bytemaniacos.com/html/basic2005.html
También desde www.octocom.es (versión final disponible, que corrige unos pocos bugs)



Como cada año, el Concurso de juegos en Basic de Radastan (Bytemaniacos), nos ha ofrecido nuevos programas para nuestros Spectrums. Juegos que, aun habiendo sido realizados en Basic (con las limitaciones que ello conlleva) son de gran calidad. En concreto este Insert Coins ha sido el ganador de la categoría de Basic Libre y, por su calidad, bien merece el galardón.

La historia versa sobre la dura vida del estudiante (El Masca o la Yoli) y sus ganas de viciarse un poco a las máquinas recreativas. Por lo visto, hace poco ha llegado al salón recreativo del barrio el último bombazo y estás deseando jugarlo, su título: Golden Axe. Pero claro, estás en la escuela y para viciarte debes escapar ¿cómo lograrlo? pues con un elaboradísimo plan de acción y escape que os relato a continuación.

1) Lo primero que debes conseguir son todas las piezas de la llave dispersas por la escuela. Dicha llave abre la trampilla de la sala de calderas, mostrando un camino subterráneo por las alcantarillas.

2) Estas alcantarillas llevan al metro; es necesario conseguir todas las partes del billete para poder usarlo y salir de allí hacía el parque.

3) Ya en el parque debes conseguir los trozos de un hueso. Por desgracia un perro rabioso y grandote te cierra la salida del mismo hacía la ciudad. Un buen hueso lo distraerá....

4) Ya en la ciudad buscas los recreativos pero ¡qué mala pata, no tienes pasta!, la solución: conseguir monedas que hay desperdigadas por la city.

5) Ya en los recreativos te dispones a jugar, pero la máquina está ocupada por el Brechas, matón del barrio muy peligroso. Como eres más bien débil, y no muy valiente, crees que le convencerás si le das todos los cigarrillos que hay por los recreativos...¡hala, a recolectar!

Como veis, el plan de acción está a la altura de cualquier agente de la CIA, espía, etc.... y de ti depende que llegue a buen puerto ¿estás preparado?

Insert Coins es un juego de plataformas de la más pura tradición Jet Set Willy o Monty, de esos de recoger objetos, esquivar múltiples enemigos con salto ajustado, etc... en concreto consta de cinco fases con diez elementos a coger en cada una. Cada una de las fases corresponde con los cinco puntos del plan de escape antes citados (Colegio, alcantarillas, parque, Ciidad, recreativos). Cada fase consta, además, de cinco pantallas con sus respectivos peligros ¡casi nada!

Los peligros son de distinta índole, los hay tanto estáticos (integrados en el paisaje) como en movimiento (estos últimos suelen realizar unos movimientos preestablecidos). La cuestión es que para conseguir los trozos de llaves, billetes, huesos o lo que nos haga falta, tendremos que ajustar mucho los saltos. El menor toque con cualquier enemigo móvil del juego supone la muerte, pero también algunos elementos estáticos (que descubriréis sobre la marcha) también nos eliminan. Por si fuera poco, las caídas desde gran altura, acabarán con nuestros huesos y algunos suelos pueden romperse a nuestro paso..... la cosa no parece nada fácil ¿verdad?

A nuestro favor una cosa: disponemos de una pistola de ácido que elimina algunos obstáculos estáticos, no así a los enemigos en movimiento.... ¡menos da una piedra! pero, la verdad, es que la misión se antoja complicada de verás.

Los amigos de Octocom, una vez más, nos han sorprendido muy gratamente. Hacía tiempo que no sabíamos nada de ellos y han regresado por la puerta grande, con un juego multicarga de impresionante factura realizado completamente en Basic.

Los gráficos del programa son coloristas, agradables y bastante detallistas. El uso del color es muy adecuado, consiguiendo no mostrarse cargado y dando una agradable sensación de trabajo bien acabado. Los menús y otras presentaciones también están bastante logrado. A nivel sonoro, en cambio, es bastante limitado. Apenas unos cuantos sonidos funcionales y muy poca cosa más.

El movimiento reacciona perfectamente al teclado y sorprende como en pantalla se mueven bastantes elementos y ello no lleva consigo un enlentecimiento en el desarrollo (recordemos que el juego es en Basic). Además podemos redefinir teclas o incluso usar joysticks.

El número de vidas inicial es muy corto pero, afortunadamente, dispones de tres créditos pare repetir la fase en que te han matado. Aun con eso, la dificultad es realmente alta; el menor fallo en el salto supone la muerte y ten en cuenta un factor muy importante: si mantienes pulsado el botón de salto más o menos tiempo, mayor o menor es tu impulso, eso hace que tengas que ajustar y precisar mucho más tanto distancias como la cantidad de tiempo que presionas la tecla de salto. Están clarísimo dos cosas: hay que mirar bien antes de saltar y movernos con cierta rapidez.

En resumen, Insert Coins, es un juego que rebosa simpatía, es adictivo debido a su gran dificultad, variado en cuanto a pantallas y tiene una realización técnica realmente notable. Si cada vez que los chicos de Octocom tarden tanto tiempo en dar señales de vida es sinónimo de programas de esta calidad, por favor ¡estad ausentes bastante tiempo! :-)



VALORACION: ★★★★★ (9)

TBrazil

RAMPAGE

Activision, 1987

Programa: Catalyst Coders
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128K
Denegada su libre descarga.

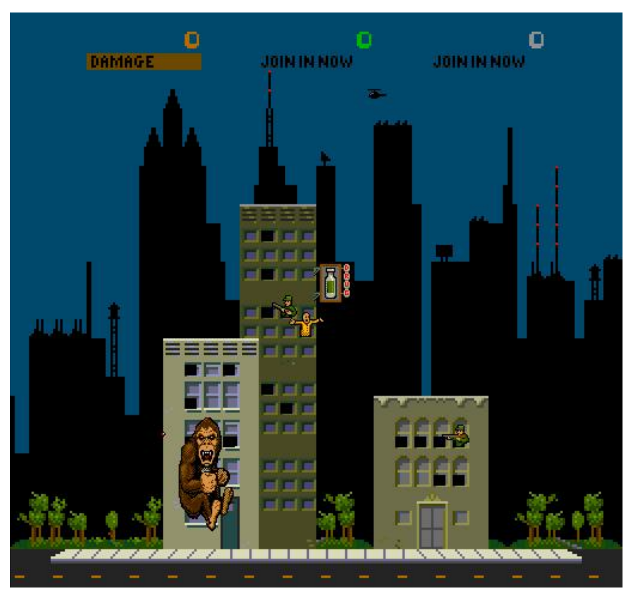


La historia cuenta cómo la multinacional Gorriburger, famosa por sus comidas rápidas de dudosa calidad, creó (sin saberlo) una de las más grandes catástrofes jamás acontecidas en la ciudad. Por lo visto, el departamento de investigación de la compañía, creó unos curiosos aditivos que, por supuesto, estaban en pleno desarrollo. Aditivos que jamás tenían que haber llegado a las manos, o bocas en este caso, de ningún cliente... La fatalidad causó el peor y más inesperado desenlace: Los dichosos aditivos llegaron a tres desdichados clientes en forma de Big Mucks (hamburguesas gigantes Gorriburger) y causaron efectos temibles e inesperados: dichos ciudadanos se transformaron, de manera sorprendente e inaudita, en tres monstruos gigantes: George en un gorila (a lo King Kong), Lizzy en un Saurio y Ralph en un Hombre-Lobo.

La devastación por la ciudad fue increíble, la destrucción se extendió por doquier y la vida de sus habitantes corría un gran peligro ¿qué sucedió después? ¿acabaron con ellos?..... Rampage te deja descubrir, si lo juegas, las respuestas.

Rampage es un juego en el que podemos observar diversos edificios en pantalla. Dichas construcciones están llenas de personas, objetos, etc.... que debemos devorar y/o eliminar (por si no lo recordáis somos monstruos, y nuestra misión no es hacer precisamente el bien, sino más bien sobrevivir como buenamente podamos). El objetivo principal consiste en derribar todos y cada uno de los edificios en pantalla. Golpeándolos con nuestros puños los vamos debilitando hasta que, inevitablemente por lo maltrechos que quedan, ceden y se derrumban.

Podemos subir y bajar por los edificios o incluso saltar de uno a otro (por los tejados). Los habitantes de las casas no cesarán de lanzarnos cosas para debilitarnos e incluso el ejército enviará soldados y helicópteros para acribillarnos. Algunos los podemos devorar (incrementándose nuestra energía) y otros, como los helicópteros, es recomendable derribarlos sin miramientos.



Versión coin-op original

Por si los peligros no fueran suficientes debemos de tener en cuenta que, todo lo que aparezca al golpear las ventanas, no es de por sí digerible. Algunas cosas nos causarán más daño que bien (tostadoras, cactus, etc...), dichos objetos no deben de figurar en nuestro menú del día. Otro elemento a tener en consideración es que, cuando se caiga un edificio, debemos saltar y escapar, de lo contrario caeremos con él (perdiendo valiosa vida)

La misión es clara: destruir y sobrevivir. Rampage te deja ser un chico malo, más bien un monstruo malo, y debes tener un detalle importante en cuenta: si pierdes toda la energía te vuelves humano y te quedas..... ¡desnudo!, acabando con tus huesos entre rejas. ¡buena suerte y que lo destruyan bien!

El hacer de chico malo, de manera inofensiva frente a nuestras pantallas, siempre es divertido. La posibilidad de poder jugar hasta TRES personas a la vez lo hace, si cabe, aun más cachondo y ameno, jugar en equipo o contra todos siempre hace ganar puntos a un programa. Rampage es adictivo, bastante largo y difícil (sin llegar a desquiciar rápidamente)...... factores esenciales para pasar un muy buen rato frente a la pantalla.



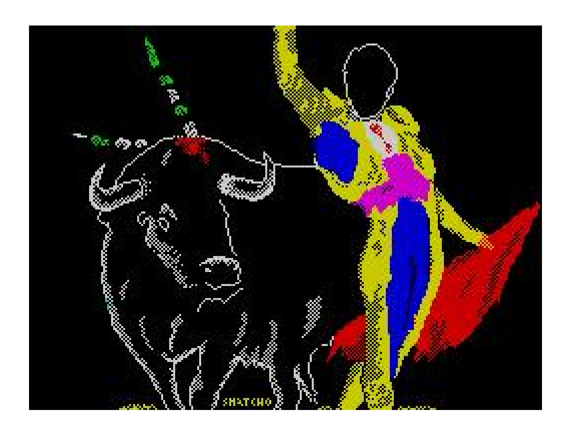
VALORACION: ★★★★★ (8)

TBrazil

OLÉ TORO

Dinamic, 1985

Programa y gráficos por: Nacho Ruiz (Snatcho)
Musica: Ignacio Bergareche
Tipo de Programa : Arcade/Precisión
Memoria : 48K.
Descargable desde W.o.S. y SPA 2.



Posiblemente estamos hablando del único videojuego dedicado al mundo del toreo, hecho que le acarreó el estar rodeado de cierta polémica, y que recibió numerosas criticas procedentes del Reino Unido. El caso es que, por sí mismo, el mundo del toreo está ligado siempre a la polemica. Antes de empezar este comentario que quede claro la posicion en contra de este espectaculo nacional por parte del autor del artículo. Pero no nos olvidemos que estamos hablando de videojuegos, asi que lo mejor es ocuparnos de lo único que nos interesa: el juego en sí.



Dinamic realizó este juego posiblemente de la única manera factible, teniendo en cuenta las posibilidades del Spectrum y el desarrollo de una corrida de toros. De esta forma el juego se convierte en un desafío a la precisión y a saber elegir el momento justo para realizar la acción. La corrida se divide en 5 pruebas que se realizan siempre en el mismo orden: Primero deberemos utilizar la capota realizando varios pases (tipo verónica o normal), después nos meteremos en la piel del picador, que subido en su caballo debe picar al toro dos veces.

Seguidamente llegamos a la, seguramente, prueba mas difícil: las banderillas. En élla deberemos colocarle las banderillas al toro en movimiento, lo que se convierte en una acción de precisión y ajuste de movimientos. La siguiente es una prueba que ya realizamos al principio : la capota, que se desarrolla igualmente a la primera vez, y para terminar debemos acabar el toro con la estocada de la espada. En todas las pruebas el desarrollo de la acción es similar: el torero no puede avanzar hacia ningún lado sino que solamente realiza una acción (movimiento de capota hacia derecha o izquierda, clavar la espada, saltar, clavar banderillas y picar), teniendo en cuenta que cada movimiento requiere un tiempo para realizarse y que debe realizarse en el momento justo, ya que el toro se mueve hacia nosotros. De esta forma debemos coordinar nuestro movimiento con el del toro para poder realizar una buena faena, ya que en cada pase de capota, en cada banderilla que clavamos, etc... recibimos una nota, cuya media al final de cada una de las faena debera ser de al menos 5 para poder pasar a la siguiente. Una vez que hemos conseguido completar las 5 faenas con un toro pasamos al siguiente (hay un total de 6), y así hasta completar los 6 toros.

Al apartado técnico del juego no se le puede poner grandes reproches: Los gráficos están bastante bien conseguidos, ya que tanto el gráfico del torero, el del toro, como la plaza de toros poseen cierto grado de detalle y realismo que te ayudan a meterte más en el juego. Hay que decir también que la plaza de toros presenta cierto colorido, aunque tanto el torero como el toro solo tienen blanco y negro. En lo que respecta al movimiento, tampoco se le puede poner muchos peros, ya que es un apartado simplificado debido al tipo de acción del juego, aunque hay que decir que existe un pequeno retraso en la respuesta del torero al teclado. Sin embargo con las partidas nos iremos adaptando y no habrá ningún problema. El sonido también está en la linea de los demás apartados técnicos, ya que nada más cargar el juego nos encontramos con una melodía en el menu, melodía taurina por supuesto realizada con beeps y que casi todos

conocemos. Cuando pasamos de una faena a otra tambien suena un beeper de una melodía que se escucha en las corridas de toros reales. El apartado sonoro se completa con los aplausos del público cuando completamos una faena.

Como resumen y en general se puede decir que es un juego entretenido, aunque no un gran juego. Uno de los aciertos del programa es su dificultad progresiva, que nos invita a llegar cada vez más lejos con la práctica y que hace que nos piquemos hasta poder conseguir completar el juego, tarea que sin ser fácil nos llevará cierto tiempo (aunque depende de nuestra habilidad y el interés por el juego). Podemos decir que estamos ante un arcade de precisión, de esos en los que hay que pulsar una tecla determinada en el momento preciso (aunque con cierto margen de error) y que posee el atractivo de su originalidad, ya que no se encuentran muchos juegos de la misma temática. Nos hara pasar buenos momentos, aunque una vez completado pierde parte de su atractivo. Y siempre es mejor matar un toro en un videojuego que en la realidad.

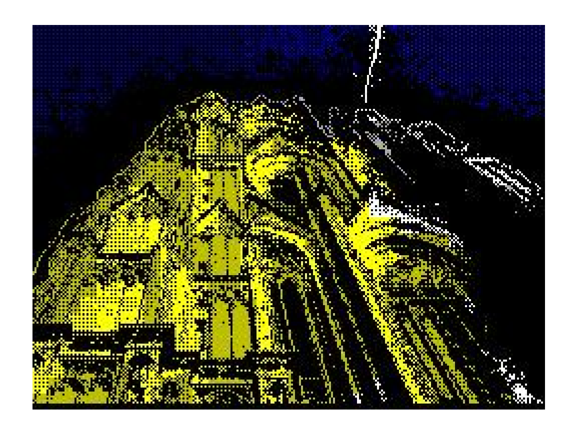
VALORACION:  (7)

TBrazil

QUADRAX

Ultrasoft, 1994

Programa: David Durchack y Marian Ferko
Tipo: Puzzle / Reflexión
Memoria: 48/128k (clones rusos). También existe una imagen de cinta para Spectrum clásicos
Descargable desde WOS (versión cinta) y desde:
www.geocities.com/headspeccy/quadrax.zip



Como bien sabéis, tras la caida comercial del Spectrum, hubo ciertos países (en general del este de Europa) en los que se siguieron realizando programas para nuestra máquina, unos mejores y otros mucho más sencillos realizados por aficionados (cargados de buenas intenciones, claro está). Una de las sorpresas más agradables de esos años es el juego que os voy a comentar: Quadrax. Este programa fue realizado, en el año 1994, por David Durchack y Marian Ferko, distribuido a su vez por Ultrasoft y llega a nuestras manos, años después, gracias a las virtudes de la red de Internet (algo que en 1994 por desgracia no teníamos).

El juego transcurre en el Templo del Sol, un lugar plagado de estancias con numerosas trampas a superar, con todo tipo de obstáculos, palancas, etc.... como podéis suponer dicho templo esconde tesoros que, obviamente, solo podremos conseguir al finalizar todas y cada una de sus pantallas. La cuestión es ¿cómo se supera cada una de las estancias?.....os explico.

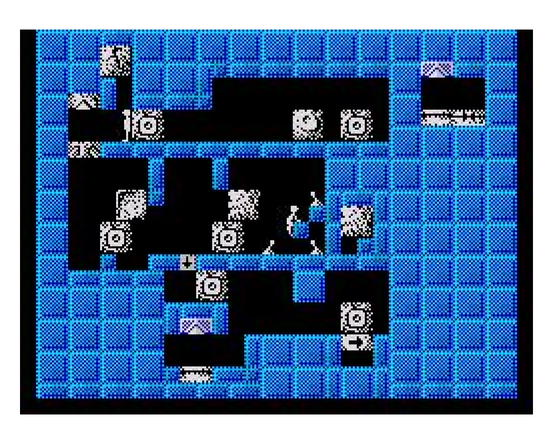
En pantalla podemos ver dos personas, diferentes obstáculos y una pequeña plataforma con dos flechas apuntando una contra la otra (algo similar a este gráfico):



El objetivo consiste en llevar ambas personas a esa plataforma, de este modo pasaremos de fase. ¿Sencillo verdad?....¡para nada! Cada pantalla contiene obstáculos situados de forma enormemente estratégica y solo conseguiremos unir ambas personas si las hacemos cooperar de forma lógica. A veces tendremos que mover una piedra para dejar paso a nuestro compañero, en otras igual debemos usar esa piedra para subir a zonas superiores, también podremos subir o bajar en pequeños ascensores (en forma de flechitas que indican arriba y abajo) o, ¿por qué no? uno de los personajes tendrá que activar una palanca para que pase el otro..... y así distintas posibilidades que iréis viendo, y descubriendo, sobre la marcha.

En la opción de un jugador debemos llevar a ambas personas, cambiando de una a la otra por turnos (con la tecla intro) aunque, el teclado, es completamente redefinible y lo podemos cambiar a nuestro gusto. Pero, de forma muy acertada, también podemos jugar dos jugadores humanos a la vez, moviéndose ambos de manera completamente independiente uno del otro. Esta opción es muy buena, pensad que dos mentes a la vez siempre ven más posibilidades que una sola.....

Quadrax, como podéis intuir, es un juego de lógica, ingenió y paciencia, mucha paciencia. Acertadamente, sus autores han tenido a bien que, al superar cada pantalla, obtengamos una clave. Dicha clave nos servirá más tarde para continuar en el punto más avanzado que hayamos llegado ¡Menos mal!



Gráficamente no es una maravilla, los gráficos no pasan de correctos e incluso los de los protagonistas es enormemente simple. Los decorados van de menos a más, conforme se llena la pantalla hay más calidad gráfica.

Curiosamente, el movimiento de los personajes, nada tiene que ver con esa simpleza gráfica. En este apartado se nota bastante calidad. Los personajes se mueven suavemente e incluso de forma bastante elegante, además pueden subir por rocas, empujarlas, subir ascensores, etc... sin duda, en este punto, es variado.

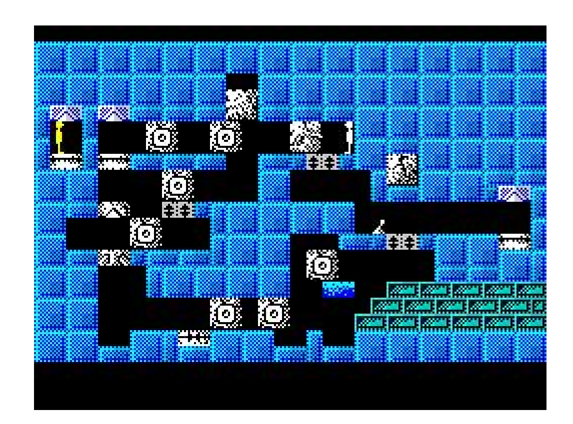
A nivel sonoro, la versión que os comento, la TRD (para ordenadores Pentagon y Scorpion), tiene un buen sonido 128k en las presentaciones y en el menú de juego. En el resto del programa apenas hay sonido alguno.

En cuanto a la dificultad hay que decir que es completamente progresiva. Las primeras pantallas son de enorme simpleza y fáciles de superar, sin apenas escollos ni problemas. La cosa cambia más adelante, cuando podamos observar la pantalla llena de obstáculos y peligros. Es de agradecer, como os he comentado con anterioridad, la inclusión de claves que nos permiten guardar (en cierto modo) la partida, esto hará que no nos tengamos que tragar de nuevo todas las pantallas anteriores. Otro detalle importante es que si hacemos algo mal, y nos quedamos totalmente bloqueados, podemos reiniciar la pantalla pulsando la tecla Shift + espacio... Seguro que lo usaréis más de una vez. :-)

El juego, por tanto, es bastante adictivo y entretenido, pero ¡ojo! no es una diversión rápida, arcade y de acción, sino más bien una adicción lenta, pausada, lógica y entretenida, enormemente entretenida. Quadrax es un juego de paladares algo más concretos pero que, si te sumerges en él, te hará pasar muy buenos ratos. Incluso con su austeridad gráfica es bastante disfrutable..... ¡el Templo el Sol y sus peligros te esperan!

VALORACION: ★★★★★ (7)

TBrazil





www.mame.net



SIR FRED, EL REMAKE

Computer Emuzone Games Studios, 2005

Programa y gráficos por: Daniel Celemin
SFX: Daniel Celemin y The Punisher
Tipo: Videoaventura
PC WINDOWS
Descargable desde CEZGS



Quizás un "sin comentarios, ¡chapeau!" se quedaría bastante corto como única afirmación de lo que he podido ver en este juego. Como que casi me ha dejado sin habla al ver y jugar este particular "remake" del superclásico "Sir Fred", en comparación con la versión Spectrum por los chicos de Made In Spain.

Hasta donde he podido llegar con este juego (no he llegado muy lejos, pero con práctica puedo ir a más), me quedo con la sensación de hallarme ante una gran adaptación del referido clásico. Es de agradecer que en los créditos aparezcan los nombres de los responsables del Sir Fred original, entre ellos el desaparecido y siempre añorado Paco Menéndez.

En el número anterior, hice una avanzadilla de que esperaba mensajes alusivos al respecto y me he tenido que ir a los foros para verlo por mí mismo. La casi total unanimidad de los que se han manifestado de manera muy positiva en cuanto a la valoración del juego, por encima de lo que el propio Daniel esperaba. Indicación más que suficiente de estar ante una magnífica obra de arte, como la que ahora me toca comentar a mí.

Todos los aspectos técnicos de Sir Fred son sobresalientes: gráficos muy detallados y notablemente ambientados, personajes simpáticos y muy variados. El indicador de energía y objetos representa toda una mejora respecto de la versión Spectrum, mucho más llamativo que aquél (ver imagen siguiente).



A nivel sonoro, responde bastante bien a lo que se espera de una conversión para PC, donde se tiende a estar por encima siempre de la versión a la cual le precede y es en este apartado donde nos hallamos ante unos efectos sonoros y a unas músicas perfectamente realizadas, que podemos mantener activas o no durante el juego. A lo largo del juego incluso podemos oir a Sir Fred respirar jadeante, de las carreras que se pega....



El movimiento de nuestro protagonista, excelente. Muy suave, es capaz de correr, trepar lianas, saltar, nadar, luchar... y una infinidad más de acciones que, con práctica, irás descubriendo, de la misma manera que con el juego original. Al estar recogiendo diversos objetos con los que completar la aventura, cuatro como mucho al mismo tiempo, las acciones a realizar dependerá siempre del uso de dichos objetos en circunstancias concretas. Como es el caso del muslo de carne que usaremos en el estanque para alejar de nosotros al voraz pez que ronda por sus alrededores.

Toda videoaventura que se precie, incluyendo ésta, es difícil de acabar de buenas a primeras, así que la diversión está totalmente asegurada y, a fe mía, que le vamos a dedicar horas, e incluso días, para acabarla.

No me queda más remedio que terminar este comentario casi como empecé: “Chapeau”.

VALORACION: ★★★★★ (9’5)

RDisky



P.D: No quería acabar sin antes comentar que existe una nueva versión de este remake, en la misma página web, que sustituye a la primera, con algunos bugs corregidos.

CYBERUN

ULTIMATE, 1985

Programa y gráficos: ACG Ltd.
Tipo: Arcade Espacial.
Memoria: 48k.
Denegada su libre descarga.



Es bueno recordar de vez en cuando algunos juegos que, por su naturaleza, se han ganado el título de “clásico entre los clásicos”. Si bien, aún siendo una producción de los genios de Ultimate, “Cyberun” puede producir una cierta división de opiniones, no por ello va a dejar de ser todo un clásico.

Cualquiera que haya jugado anteriormente, o en la actualidad (bien por medio de la propia máquina o bien usando el emulador apropiado) al “Solar Jetman” para la consola NES de Nintendo, puede sentir prácticamente lo mismo con esta producción de Ultimate, una de las más curiosas de su softografía.

Veamos, nuestro cometido es la de conducir nuestra nave espacial por la superficie e interior del planeta

Titán-4 para recoger cristales de cybernita, muy abundante en él y de propiedades muy apreciadas para la ciencia. El planeta es ciertamente abrupto, tanto en superficie como en las cavernas que se abren en ella y recorrerlo requiere de mucha habilidad, a fin de contrarrestar los efectos gravitacionales y de inercia de la nave con el cuerpo celeste.

Al comenzar, contamos con una nave de fácil maniobrabilidad y escasos recursos, como un cañón láser de poca potencia. Mientras progresas, irás encontrando complementos que se irán añadiendo automáticamente a tu nave: un impulsor horizontal, una base de cohetes dirigidos, un láser de mayor potencia (con el cual puedes destruir algunas barreras de cristal que no podrías abatir con el láser básico), un recogedor de cristales, una base para la vela transideral y unas pinzas.

Otro de nuestros cometidos es el de construir un cohete que nos ayude a revertir el problema de la gravedad del planeta y con el que debemos salir de él al espacio, con los cristales de cybernita en nuestro poder.



En principio, lo que procuraremos hacer es recoger los complementos. Si bien las pinzas, los impulsores y el láser duro son lo más necesario para acabar el juego, siempre es bueno tenerlos todos.

Puede parecer difícil la tarea, no obstante lo más sencillo sería dar una vuelta completa a todo el planeta desde el punto de partida, volando muy cerca de la superficie y conseguiremos la mayoría de estos complementos. Hecho lo cual, nos encomendaremos a la búsqueda de las piezas de que compone el cohete, unas ocho, que se hallan una mitad en plataformas exteriores y la otra mitad en el laberíntico interior del planeta, repleto de intrincados pasillos y cavernas con varias salidas al exterior. La pieza que parpadee entre el blanco y el rojo es la pieza a recoger, que luego se irá dejando en una plataforma situada a ras de suelo, siendo únicamente necesario pasar ligeramente por encima de dicha plataforma para soltar la pieza de forma automática.

Únicamente la pieza con forma de rejilla es la que mantendremos aún en nuestro poder, con el fin de depositar en ella los cristales de cybernita, unos catorce en total y de color cyan, los cuales se hallan repartidos por las cavernas. Una vez esté llena, se podrá llevar a la plataforma de superficie y soltarla. Nos quedaría la carlinga y de ahí a seguir prácticamente haciendo lo mismo en otros planetas.



Después de alcanzar el último planeta (hay cinco en total) y lograr nuestro objetivo, volvemos de nuevo a Titán-4.

Dentro del apartado técnico, el diseño de este juego incluye entre sus varias características efectos de inercia y gravedad, que de alguna manera recuerdan vagamente a otros juegos, como el "Thrust" de Firebird (aunque éste sea posterior al que estamos comentando). El argumento es innovador y en cuestión de gráficos, sonido y movimiento es más que evidente el sello de calidad de los hermanos Stamper. Dificultad a raudales y un nivel de adicción que incita a más, cuanto más lejos lleguemos.

Al no tener un final concreto (el juego se repite cíclicamente y de manera indefinida), "Cyberun" se hace algo repetitivo. Sin embargo, su originalidad y gran dificultad lo hace imprescindible en nuestra colección, aún a pesar de que nos baste con encontrar o conservar la cinta original, ya que no será posible encontrarla en Internet tan fácilmente.

VALORACION: ★★★★★ (8)

RDisky

DICK TRACY

TITUS SOFTWARE, 1990

Programa y gráficos:Titus Software
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128K
Descargable desde WOS, SPA 2

Se trata de un juego basado en una pelicula que pretendió ser una producción de cierto alcance pero que no obtuvo mucho éxito en la que encarnamos a un policia en contra

del crimen organizado en los Estados Unidos del principio del siglo XX. En la pelicula, Warren Beaty representaba la ley en un difícil entorno, en donde las mafias y el crimen dominaban las ciudades más importantes de los Estados Unidos. En esta ocasión eres tú el que te metes en la piel de Dick Tracy, intentando acabar con todos los maleantes de la ciudad, que armados o con sus puños intentarán acabar contigo.

El juego en sí es bastante sencillo y poco original, un arcade lineal en donde deberemos ir avanzando pantalla a pantalla (no hay scroll) acabando, aunque no necesariamente, con todos los delicuentes que aparecen en cada pantalla. Para acabar con ellos, al principio solo podremos defendernos con nuestros puños, aunque conforme vayamos eliminando enemigos podremos recoger pistolas, e incluso metralletas, mucho más efectivas, y que harán la tarea mucho más sencilla. Los enemigos nos irán disparando, y la única manera de esquivar esos disparos es agacharse. Los mafiosos pueden aparecer en el suelo o en ventanas disparando sin parar una vez que han detectado nuestra presencia. Y asi hasta llegar al enemigo final, que está armado con un metralleta y que es más duro de eliminar. Como veis, la estructura del juego es bastante simple y directa, aunque hay que decir que el juego en sí, a pesar de ser muy poco original, posee cierto atractivo, aunque de muy poca duración.



Técnicamente el programa posee un buen nivel, los gráficos están bastante bien, de tamaño considerable y con unos escenarios bastante trabajados. Los sprites están totalmente desarrollados en blanco y negro, asi como los fondos, y sólo se puede ver algo de color en el marcador de vidas y puntos. Se sacrifica un poco de la parte visual pero a cambio se obtiene que el movimiento de los personajes es muy bueno, a veces incluso parece demasiado rápido. Dick Tracy responde a la perfección al teclado y se mueve con una increíble velocidad por la pantalla, lo que dota a la acción de cierto dinamismo que beneficia al juego. Poco que comentar en el apartado del sonido, pues no hay ningún tipo de melodía ni efecto, ni siquiera cuando matamos o nos matan.

En conclusión estamos delante de un juego que no aporta mucho al mundo de los videojuegos, pero que es ciertamemente jugable y agradable de jugar en un principio debido a su buena realización técnica, y el interés de ir pasando pantalla a pantalla hasta llegar al final. Sin embargo, a los pocos días o incluso horas de jugarlo descubriremos que...hemos llegado al final. Y entonces se pierde bastante de su interés, ya que el juego siempre es igual. Por tanto, no está mal para echar unas partidas, y llegar al final pero, después...También hubiera estado muy bien que hubiesen incluido alguna fase distinta que aportara algo de variedad, algún tipo de nivel de bonus, una fase de conducción....y algún que otro tipo de efecto sonoro.



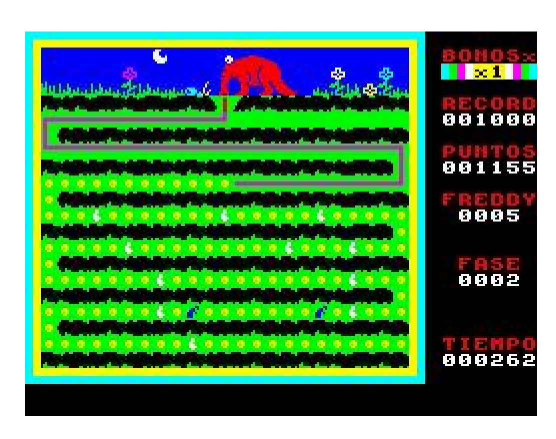
VALORACION:  (5'5)

Iván Sánchez

FREDDY

MICROHOBBY, 1987

Código y gráficos: Antonio y Luis Alberto González Rivas
Tipo: Arcade con oso hormiguero
Memoria: 48K
Descargable desde este link:
http://www.telefonica.net/web2/panik/freddy.TZX (1ª versión)

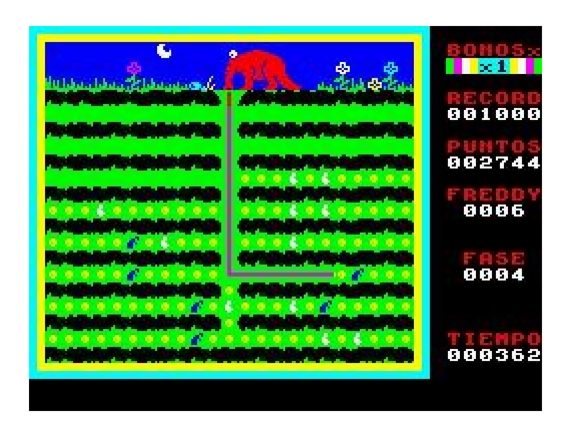


"Freddy, un simpático oso hormiguero, debe procurarse su alimento favorito: las larvas de hormigas. Tú, como buen ecologista, debes ayudarle a cazar tan suculento manjar..." no digo más del texto de instrucciones que acompañaba al listado de este adictivo programa aparecido en las páginas de la revista Microhobby (nº 148, pág 10).

Está claro cuál es nuestra misión en este arcade de confección técnica más que estupenda, desarrollada a la par en Basic y en C/M. Por si os acordáis del número anterior,

así como del informe sobre conversiones de recreativas, este "Freddy" es una buenísima adaptación de la máquina "Ant-Eater" de Stern Electronics, con la diferencia de que aquí los bichos a deglutir no se mueven, sino que aparecen en cualquier lugar del hormiguero para permanecer ahí, tan quietos, sin saber lo que se les viene encima...

De entrada, el juego consta de veinte fases, formado por diferentes hormigueros que iremos invadiendo con nuestra lengua prensil que todo lo coge; en esencia: larvas, huevos y hormigas pilladas "in fraganti". La única dificultad la tiene la velocidad con que se mueve la lengua de Freddy por los recovecos del hormiguero, cuyas paredes han de ser evitadas al máximo. No puede tocar nada que no sea su alimento principal. Dependiendo del nivel de dificultad, ésta puede llegar a ser tan endiabladamente rápida que es casi imposible evitar chocar en exceso con las concavidades del refugio de las hormigas y perder todas las vidas. En niveles normales, se puede jugar sin apenas esfuerzo, pudiendo alcanzar la última fase fácilmente. Al acabar dicha fase, volveremos a empezar desde el principio.



En caso de apuro, siempre pulsando la tecla de disparo, Freddy recogerá de forma veloz su lengua hasta su boca. Es un detalle que deberemos tener en cuenta cuando nos hallemos con dificultades. Mencionar que tampoco puede tocar la punta de su lengua con el resto de la misma.

Nos hallamos ante un juego divertido, de concepción agradable y diseño excelente. Es de agradecer que juegos así vean la luz del día, y gracias a Benway (a quien le dedico este comentario) podemos disfrutar de él, sobre todo a raiz de mi informe sobre coin-ops en el Spectrum, el cual ya tenéis al completo, si echáis un vistazo más adelante. Tanto los gráficos, con un Freddy gratamente diseñado aunque estático, salvo cuando sufre en sus carnes el no saber por dónde mete su lengua, como el movimiento fluido de la misma (increiblemente veloz a mayor dificultad) son de buena factura, lo que denota el buen hacer de sus programadores. Toda una delicia.

VALORACION: ★★★★★ (7'5)

RDisky

ROBOCOP 3

OCEAN, 1991

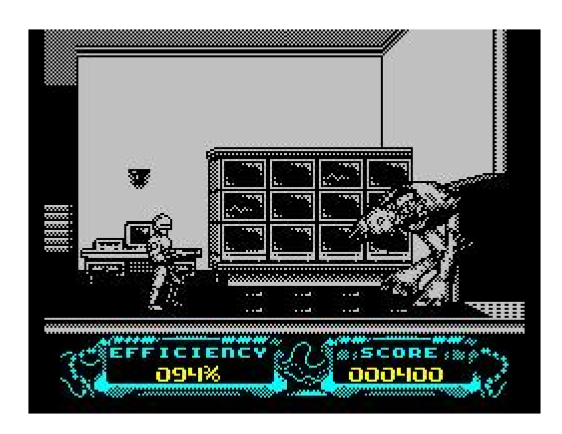
Programado por: Dominic Wood
Gráficos: Hugh Binns
Música: Sound Images
Tipo: Arcade / Shoot'em up.
Memoria: 128K
Descargable desde WOS y SPA2.



La serie Robocop fue una de las más exitosas dentro del mundo de los videojuegos de finales de los 80 y principios de los 90. Gran parte del éxito se debe al excelente programa que inició la trilogía, Robocop, basado en la película del mismo nombre (y que tuvo un cierto éxito). Sin embargo a medida que la serie avanzaba, la calidad iba disminuyendo (tanto en los videojuegos como en las películas) y esta tercera parte es la menos conocida y de menos éxito de las 3. Esto se debe a lo anteriormente comentado, y también a que fue uno de los últimos lanzamientos comerciales para nuestro Spectrum. En efecto, este juego fue lanzado en el verano del 92, siendo uno de las últimas novedades para nuestro ZX en el mercado. En esta época muchos usuarios ya se habían pasado a otros sistemas con mayor futuro con lo que Robocop 3 pasó de puntillas por el catálogo de juegos del Spectrum.

La tercera parte de la saga está basada en la pelicula del mismo nombre, film de escasa calidad, que pareció salir tan solo para explotar la popularidad del personaje (aunque ya estaba decayendo bastante) y que sucedió a Robocop 2, en donde ya se pudo ver que segundas partes (hablo de la película) casi nunca son buenas (imaginad las terceras...). En este parte, Robocop sigue luchando contra el crimen en Detroit, esta vez utilizando nuevas invenciones como un propulsor que le permitía volar. En los 16 bits el juego se desarrolló de una forma totalmente distinta, aprovechando la capacidad de estas máquinas, obteniéndose un juego con gráficos poligonales y en 3 dimensiones si mal no recuerdo. (N.R.: Efestiviwonder...!!!) Para los 8 bits, el juego se desarrolló como un plataformas, con algún tipo de fase distinta salteada (en este caso la primera). Por tanto podemos decir que a simple vista no ha cambiado mucho respecto a los anteriores Robocops. La primera fase es un nivel en el que controlamos el punto de mira del arma de Robocop, intentando acabar con los francotiradores y criminales que aparecen tanto en las ventanas de los edificios como por las calles. Es una fase que con práctica

pronto conseguiremos dominar, ya que los enemigos siempre aparecen en el mismo orden y lugar. En la segunda fase ya manejamos a Robocop, que debe avanzar a través de una fábrica eliminando los enemigos que nos disparan y terminar al final con uno de los ninjas-robots que es el enemigo final de esta fase. Como curiosidad podemos decir que Robocop se mueve a una velocidad nunca vista y puede saltar. En la tercera fase llega también un poco de novedad, ya que en ella manejamos a Robocop con un propulsor a su espalda que le permite volar... aunque el desarrollo es igual que en la anterior fase, avanzar eliminando los enemigos que nos disparan, si bien ahora podemos movernos con absoluta voluntad por toda la pantalla. Al final nos espera un tanque. La cuarta fase es idéntica a la primera tan solo que se desarrolla en la calle. Al final nos espera el famoso robot con piernas enormes que ya apareció en la primera parte de la serie. La última fase por fin tiene lugar en unas oficinas en donde debemos acabar con todos los ninja-robots que nos aparecen.



Uno de los fuertes del juego es su nivel técnico; tanto gráficos, como sonido y movimientos del personaje no tienen ningún pero. Se nota que el juego fue realizado en los últimos momentos de vida del Spectrum, donde ya se habia conseguido llegar a un gran nivel técnico en los juegos. Adentrándonos más profundamente podemos decir que los gráficos poseen un nivel notable, aunque son monocromos, es decir, sólo dos colores simultaneamente en pantalla. Los sprites son en general grandes y están bastante bien realizados, moviéndose por la pantalla perfectamente. El sonido está muy trabajado en el programa, cada nivel tiene su melodia, así como la pantalla del menú y la de los bonus. Las melodías son muy agradables de oir, y recuerdan un tanto a las que se oyen en consolas japonesas. En lo que respecta al movimiento, Robocop se mueve a la perfección, con una rapidísima respuesta al teclado, aunque se mueve tan rápido que a veces tiende a resbalar, lo que nos puede costar la partida en la segunda fase, al caer a uno de los pozos de ácido.

A la hora de evaluar al juego en conjunto nos queda una sensación agridulce, por un lado el juego está bastante bien a nivel técnico y es jugable, pero unas cuantas partidas y nos damos cuenta que la acción se ha reducido bastante respecto a los otros dos Robocops, y que es un poco fugaz, ya que Robocop en esta tercera parte se mueve tan rápido y no hay muchos enemigos que avanzar a veces se hace demasiado fácil. Eso sí, por lo menos los programadores incluyeron un poco de variación de una fase a otra, de forma que tenemos una fase de shoot´em up estilo Operation Wolf, una fase en la que Robocop puede volar y el resto, las típicas fases de scroll horizontal donde caminamos hacia el enemigo final de fase.

En resumen un juego bastante aceptable y que entretiene pero que es un poco Light.



VALORACION: ★★★★★ (7)

Iván Sánchez

La revista inglesa con todo lo que quieres saber sobre los videojuegos clásicos de siempre.



Nº 21 (Febrero 2006)

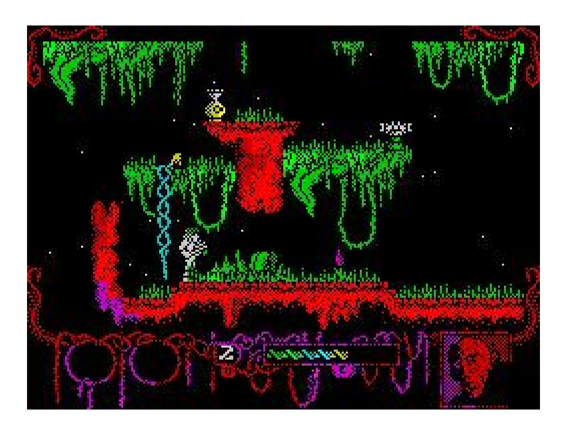
WWW.RETROGAMER.NET

THE PRAYER OF THE WARRIOR

(Zigurat, 1992)

Programa: Restos Software
Tipo: Videoaventura
Memoria: 48/128
Descargable desde W.O.S., SPA2,
Web de Horace y Spectrum Forever.

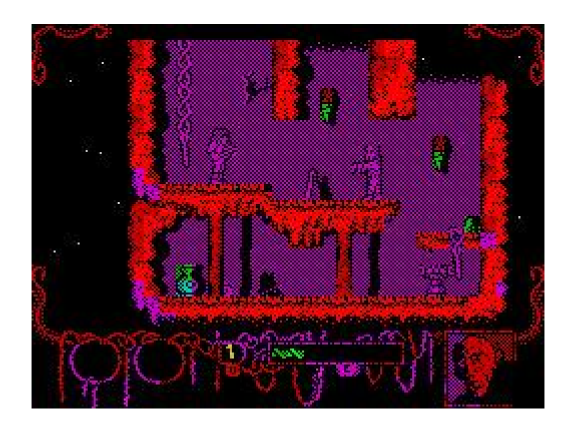
Ante programas como el que voy a analizar a continuación, uno no tiene muy claro, en ocasiones, cómo afrontarlo ante la falta de unas instrucciones y un argumento con todo lo necesario para saber qué hacer. Y esto es lo que me ha pasado con este juego, posiblemente el último de Zigurat, el cual quedó en el tintero, sin llegar a ser publicado, hasta tiempos recientes (Ya sólo queda, por ahí perdido, otro juego de esta compañía, ¿recordáis lo que dije acerca de "Hammer-Head"?)



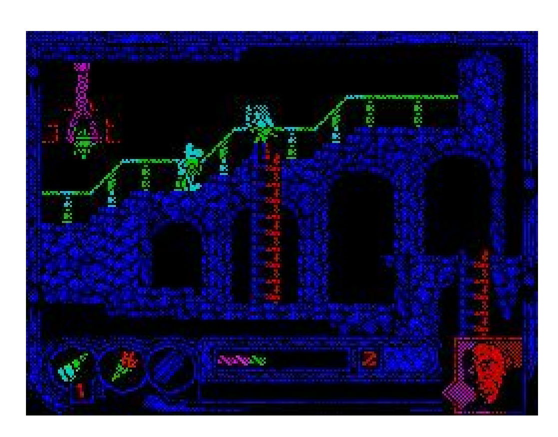
Según nos cuenta Ferrán Criado en su web, éste es el argumento: "El ejército diabólico del malvado Rey Arihman avanza, y la tierra está sumida en la oscuridad. Sólo tú puedes detener el avance del mal. Eres un gran guerrero, pero te diriges a una batalla final que te mostrará a las más terribles criaturas del infierno. Intentarán destruirte, pero no debes dejar que nada ni nadie te detenga. Acabar con el que trae las tinieblas es tu misión y la humanidad ya reza por ti."

En la primera parte, el bosque de Aqueron, nuestro objetivo es el de recorrer, por entero, toda la masa forestal en busca de unas vasijas. A lo largo del camino, nos encontraremos con diferentes enemigos y obstáculos, a los que les daremos un buen escarmiento con nuestra arma. Podemos movernos en todas las direcciones posibles, pero teniendo especial cuidado con las caidas desde gran altura y no precipitarnos al saltar algunas fosas y agujeros. Tener en cuenta que al saltar de un lado a otro, debemos movernos lo suficiente como para obtener el adecuado impulso, así nos evitaremos sorpresas desagradables.

Al avanzar un buen rato hacia la derecha, veréis en la pantalla una especie de cápsula vacía en el centro. Todo indica que al recoger las primeras vasijas dentro del bosque, podremos luego volver a esta cápsula que nos permitirá acceder por medio de teletransporte a otro lugar, en busca del resto de jarrones en un lugar tétrico, repleto de esqueletos vivientes y otros enemigos, hasta dar con la guarida de un temible monstruo que deberemos matar, para seguidamente continuar el juego en la segunda parte, cuya clave es NOJIVAJ.



Ya en esta fase, pasamos a la morada de Arihman, donde la tenebrosidad del lugar nos obliga a hacer uso de varias antorchas que iremos recogiendo por el inmenso castillo del Rey y en las catacumbas. Entre los diferentes enemigos con los que tropezaremos, nos encontraremos a alguien muy familiar..., quizás una sombra de lo que fue hace tiempo... ¡mejor que no os diga nada! Debemos encontrar una serie de amuletos (cuatro en total) con los cuales, una vez en nuestro poder, podremos enfrentarnos a nuestro más encarnizado enemigo y acabar con él.



En el apartado técnico, gráficamente notable, con unos decorados coloristas y bien diseñados, aunque se nota bastante el choque de atributos cuando nuestro guerrero se mueve entre los distintos escenarios, tanto en la primera como en la segunda parte, que a veces dificulta la visión de por dónde caminamos.

El movimiento de los personajes es estupendo y me recuerda un poco al Myth de System 3. Por otra parte, en lo que a sonido se refiere, es algo pobre, se limita a unos cuantos efectos y nada más, ni siquiera una melodía de acompañamiento en la pantalla de opciones.

No obstante, es un juego bastante entretenido y no os va a aburrir en absoluto.

VALORACION: ★★★★★ (8)

RDisky

HEARTLAND

ALES 01-379 6755
01-240 9334
NTERNATIONAL 44-1-379 6755
PECTRUM 48K · COMMODORE 64/128 · AMSTRAD/SCHNEIDER

Odin
COMPUTER · GRAPHICS · LTD.

ANUNCIO DEL JUEGO “HEARTLAND” EN LA PRENSA INGLESA.

COLUMNS (CEZGS, 2005)

POKE 28192,255:
POKE 28193,38 Tiempo prolongado

Los pokes son efectivos justo al comienzo del juego

STRANDED (Cronosoft, 2005)

Claves de acceso:

HELP, BLOB, STAR, EXIT, KILL, SYNC, MEGA, ARCH.

POKE 31103,0 Vidas infinitas

FANTASTIC MISTER FRUITY (Cronosoft, 2005)

POKE 45398,0 Vidas infinitas

MYTH – HISTORY IN THE MAKING (System 3, 1988)

```
5 REM Myth by Joao Silva
10 BORDER SIN PI: POKE VAL "23624",SIN PI: POKE VAL "23693",SIN PI: CLEAR VAL "29999": LET L=PEEK VAL "23631"+256*PEEK VAL "23632"+VAL "5": LET K=PEEK L: POKE L,VAL "111"
20 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE VAL "61440": POKE L,K: POKE VAL "62045",NOT PI: RANDOMIZE USR VAL "61504"
```

62045,0 Créditos infinitos
65121,X X = Número de vidas

Cómo acabar el juego:

Nivel Uno

Vete a la izquierda hasta llegar a ver una esfera, dispara a la estátua, dispara y recoge la esfera. Vuelve a la derecha hasta ver la segunda estátua de color púrpura, dispara contra ella, dispara y coge la segunda esfera. Luego izquierda, déjate caer y ve a la derecha y quítate de encima el esqueleto ahorcado y vuelve a disparar para recoger otra esfera. Vete a la izquierda hasta que veas la puerta. Déjate caer tan lejos como puedas. Vé nuevamente a la izquierda hasta llegar a la sima de fuego. Arroja en él diez cráneos de esqueletos que hayas matado por el camino. Abate al demonio con las bolas de fuego, salta a la plataforma y coge el tridente. Salta y dispara a una nueva esfera con las bolas flameantes y házte con élla. Vuélvete a la derecha hasta la segunda fosa de lava, salta sobre la plataforma hasta el otro extremo, cambia el arma por el tridente, ve a la derecha y dispara contra el dragón verde. Una vez hecho, vé y recoge la llave que abrirá la puerta de antes, a la que volverás. Una vez delante de élla, selecciona la llave y atraviésala. Elige el icono de inmunidad y baja hasta encontrar otra esfera que recogerás. Vete a la derecha y luego abajo hasta llegar al icono de teletransporte (maestro). Vuelve al comienzo y elige teletransporte hasta el

Nivel Dos - Grecia 400 AC

Recoge el objeto que tienes ante ti y quédate frente a la base de la estátua que corta tu paso y usa tu espada hasta destruirla, sigue hacia la derecha, y haz lo mismo con la siguiente estátua que halles. Hazte con la bolsa, sigue a la derecha, súbete a la estátua hasta que ésta se transforme, sal de la pantalla por la izquierda (izq) y vuelve a donde estabas antes a esconderte detrás del pilar. Espera a que el demonio desaparezca de la pantalla, luego ve a la derecha, recoge una esfera, sigue a la derecha (der), coge otro globo, a la derecha y quédate dentro del templo, agáchate. Rechaza los ataques de Medusa con tu escudo, dirígete a la plataforma justo delante de Medusa y golpéala con tu espada. Selecciona la bolsa, espera a que la cabeza se vuelva un cuadrado y ya lo puedes coger, véte y consigue el globo, izq, der, der, der, selecciona la cabeza de Medusa y dispara a la cabeza de la Hydra hasta que desaparezca, izq, izq, suéltate por un rescoldo y ve a la derecha, dispara a la mitad de una cabeza hasta que se vaya al cuerno, haz lo mismo con la otra mitad, recoge otro globo, izq, izq, izq, izq, agáchate en el templo, obtén el icono maestro, izq, izq, izq, izq, izq, izq, izq, selecciona dicho icono y quédate en el teletransporte. Tu siguiente destino:

Nivel Tres - Escandinavia
Consejos:
1. Rompe todas las vasijas que veas.
2. Los Trolls se matan con las bolas de fuego.
3. El agua te mata en este nivel.
4. Los fantasmas no pueden ser aniquilados.

Mata a todos los vikingos que veas hasta encontrar bolas de fuego, que usarás más tarde. Dirígete hasta la punta derecha (der) de la pantalla y recoge el primer globo, luego ve a la izquierda (izq), izq, recoge otro globo, der, der, der, abre el baúl que hay en lo alto del escenario y recoge un pergamino, der, der, selecciona dicho objeto y espera a que el fuego se extinga. Camina hasta la tumba y coge la llave, der, recoge otro globo, der, der, mata al dragón con las dagas de los trolls, der, coge otra esfera, der, elige la llave, der, selecciona esta vez los rayos y dirígete a los pies de la gran estatua: dispara repetidamente contra ella hasta que explote en mil pedazos. Recoge la última esfera de este nivel, izq, izq, izq, obtén el icono maestro, izq, izq, izq, izq, izq, izq, y vuelve a realizar la misma operación que en el nivel anterior para usar el teletransporte.

Nivel Cuatro - Egipto, 3000 AC
Consejo muy útil: mucho cuidado en esta fase.

Lo primero de todo ve hacia la derecha y selecciona la pistola, dispara a la pirámide dos veces, derecha, abajo, y como en el nivel dos dirígete hasta donde está el pórtico de entrada, al extremo derecho de la pantalla, y agáchate, der, aquí verás una esfera a recoger, otra vez derecha, derecha, golpea la vasija, ahora vete hacia la izquierda, izq, izq, agáchate para pasar por la entrada. Busca la siguiente entrada a la derecha y agáchate de nuevo para pasarla, dispara al objeto que verás para recoger otra esfera, luego izq, izq, golpea la vasija, der, der, der, pasa por la entrada de la forma que ya sabes y sigues a la derecha hasta la siguiente entrada, golpea el cofre, y recoge el objeto que encontrarás en él, luego der, der, abre otro cofre en el que hallarás un Ankh. Si alguna vez necesitas más vidas, no tienes más que pasar bajo la señal del Ankh en esta misma pantalla y permanecer el tiempo indispensable para reponerte. Luego ve a la izq, izq, izq, coge esfera, izq, golpea la jarra, der, der, atraviesa la entrada agachado, pasa a través de la siguiente puerta hacia la derecha y agáchate, der, recoge esfera, der, der, der, golpea jarra, izq, izq, izq, izq y atraviesa la entrada. El ojo debería empezar a relampaguear. Selecciónalo y camina sobre él. Usa la pistola para matar las momias, der, der, der, der, escoje las jarras y espera a que las jarras relampagueantes del suelo se enciendan, der, escoge (head dress ¿?) y destruye al monstruo en cuestión, recoge la última esfera del juego, der, y ya todo lo demás es cuestión de encontrar el icono maestro y la base de teletransporte para acabar este nivel.

Nivel Cinco - Duelo contra Dameron

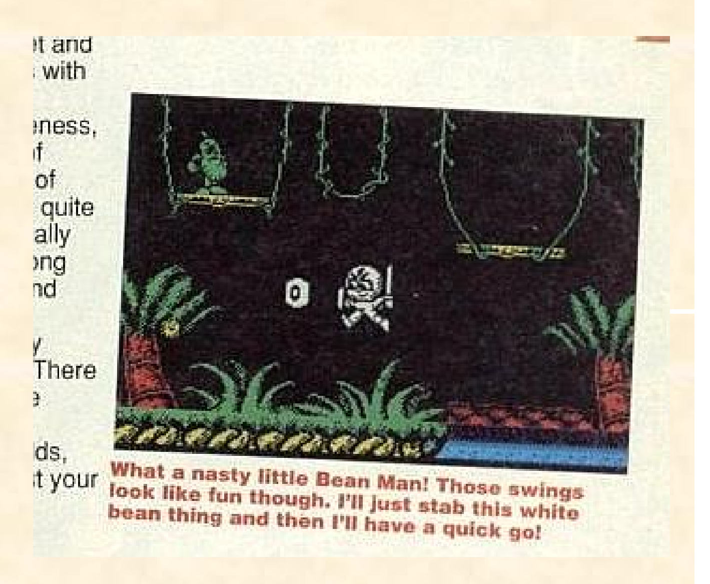
Quédate al fondo de la pantalla hasta que aparezca Dameron, y ponte a disparar como un loco contra su boca: Luego haz lo propio con lo que vaya quedando de él: ojos, intestinos (uaggh!!!) y finalmente su cerebro (puaj! Recórcholis, qué asco!!!) y se acabó.

AL RESCATE

MEGA TWINS

(CAPCOM - U. S. GOLD, 1991)

Al igual que ocurriera con el juego aquí comentado en el número anterior, “Toki”, esta conversión realizada por U. S Gold prometía bastante, visto las imágenes aparecidas en las revistas inglesas y en Microhobby. En Your Sinclair se ofrecía una preview del juego con imágenes, con vistas a una muy próxima aparición en el mercado. Sin embargo, y de la misma forma que con el caso expuesto la vez anterior en esta sección, “Mega Twins” no llegó a publicarse oficialmente para el ZX Spectrum ¿Por qué razón? Difícil de contestar, aunque no es menos cierto que preponderaban otros intereses por parte de U. S. Gold, tal vez viendo que el mercado del Spectrum estaba prácticamente muerto como para arriesgarse en publicarlo. Y me pregunto, ¿dónde están las demos de éste y otros tantos juegos que se han ofrecido a las revistas para realizar estas espléndidas previews?



La imagen corresponde a la publicada en la revista Your Sinclair, en su número 70 (págs. 52 y 53). Su previsible publicación en la fecha de Noviembre de 1991, tal como se anunciaba, fue de alguna manera el canto del cisne para este juego. Sólo cabe esperar que algún día su programador, Robert Glavis, pueda explicar qué ocurrió con este programa.

Sin embargo, de pretender hacer público su juego, en caso de tenerlo terminado del todo, cabe la posibilidad de la oposición por parte de Capcom a su circulación en Internet, al tratarse de una conversión de una de sus máquinas recreativas de éxito y sobre todo por ser de las pocas empresas que han denegado cualquier permiso para que sus juegos descatalogados (aunque hayan sido comercializados por diferentes compañías de software: Elite y US Gold) de 8 y de 16 bits puedan circular libremente por la red.



Versión original arcade

La Web de David Novo

http://www.web8bits.com/inicial_esp.html

Uno de los más asiduos a la escena Spectrum, David Novo, tiene en su página web una somera y completa información sobre diversas revistas relacionadas con la máquina de Sinclair y desde hace tiempo nos viene deleitando con la subida de la colección completa de la enciclopedia “Mi Computer”, la cual os podéis descargar desde la citada página. Entre otras curiosidades relacionadas con David, hallé este artículo publicado hace años en La Voz de Galicia que nos habla de sus inquietudes y conocimientos en la materia. Espero que a David no le importe su presencia en mi revista, utilizando esta publicación hallada precisamente en su web.

YANTRA GAMES

Es la nueva denominación de la web de Arjun Nair en la cual, con un diseño muy atractivo, encontraréis todos los juegos de Spectrum que han sido reconvertidos con 256 colores, para ser utilizados tanto para el Spec256 como para el EmuZWin.

El cambio lo ha sido sobre el diseño de la nueva web, ya que sigue preservando los mismos juegos.

www.yantragames.com/index.html

OCTOCOM SOFT

A raiz de la reciente publicación de su último juego “Insert Coins” (del cual habréis encontrado su comentario en este mismo número) y a fin de dar a conocer al resto del mundo sus otras producciones así como futuros proyectos, los chicos de Octocom Soft

La Voz de Galicia
Lunes 16 de septiembre del 2002

ENREDADOS

LA ENTREVISTA

David Novo Iglesias, deseñador da web www.8bits.com

«Vin pagar verdadeiras burradas por ordenadores vellos»

Cando contaba con 14 anos comezou a súa «tolemia» polos ordenadores. Por aquela mercou un ZX Spectrum de 16k co que se divertía xogando e aprendeu a programar. Desde aquela xa pasaron polas súas mans teclados de Commodore, Amiga ou Macintosh... Hoxe, este licenciado en Económicas é un verdadeiro coleccionista de ordenadores e ten unha páxina web onde describe tódalas características dos vellos modelos da informática, ademáis de facilitar as nocións básicas para poder reparalos.

O seu é algo máis que un hobby. De feito, unha habitación da súa casa poderíase considerar un verdadeiro mausoleo das vellas tecnoloxías informáticas, motivo polo que confesa entre risas: «Tarde ou temprano me traerá o divorcio». David Novo Iglesias creou o ano pasado a web www.8bits.com, «fixenna porque tiña moitísimos libros, revistas e manuais de ordenadores antigos e non había ningunha páxina en galego adicada a isto».

–¿Onde aprendeu todo o que sabe de ordenadores?

–Sempre fun un pouco autodidacta. Cando empecei cambiaba programas e cintas cos compañeiros de clase, facíamos un tipo «top manta» y así comecei a programar un pouco. Ademáis sempre me gustou iso da electricidade, e cando algún modelo estaba estropeado desarmabao e probaba ata que o arranxaba. Logo tamén comprei moitos libros, revistas e manuais de antigos ordenadores para saber máis cousas e poder dar información a xente que consultara a miña páxina.

–¿Cantos modelos pasaron polas súas mans?

–Pois agora teño 22. Hai xente que colecciona selos e eu colecciono ordenadores, é algo convulsivo e cada mes, máis ou menos, fágome con un. Algúns os teño desde hai moitos anos, outros son un regalo e outros os merquei en rastrillos onde a xente se desfai de cousas vellas e poden estar mezclados con discos. Alí poden costar entre 10 ou 20 euros, porque ninguén te vai a dar máis por eles, aínda que vin pagar verdadeiras burradas por ordenadores antigos, chegando a deixar 50 euros.

–De tódolas marcas que coñece, ¿cal pensa que é o mellor?

–O que pasa é que tódolos coleccionistas de ordenadores somos antiMicrosoft e antiPC. Eu agora para facer a miña páxina web estiven traballando cun Amiga 4000 e cun iMac, un Macintosh de última xeneración.


M. MORALEJO
David Novo posee una colección de 22 ordenadores

–¿Que o que máis consulta a xenta da súa web?

–Das máis de doce mil consultas que leva a páxina en ano e medio a maioría son preguntas relacionadas con problemas que presentan os ordenadores, sobre como facelo funcionar, como cargar programas ou como reparalo. Teño máis de 60 ordenadores comentados e as últimas semanas de cada mes fago unha actualización para introducir máis fichas de modelos ou mostrar a publicidade coa que se anunciaban os ordenadores hai algúns anos. É unha páxina totalmente viva.

–Cando todo o mundo fala de innovadores modelos, vostede fai todo o contrario, ¿cree que vai ter moito futuro?

–Si porque cada vez hai máis xente que lle gusta coleccionar vellos modelos. Ademáis, cando eu comecei con esto non había apenas páxina na Rede onde se falara de ordenadores antigos e desde hai dous anos para aquí xurdiron moitísimas. Eu penso que pode chegar a convertirse en algo así como os coches antigos.

Ana Lorenzo

cuentan desde comienzos del año con su propia página web.

www.octocom.es

En un esfuerzo por contribuir un poco mas a la escena del Spectrum, nace esta web donde intentarán publicar todo tipo de información acerca de sus creaciones en software y también hardware. En principio abren con artículos sobre sus actuales juegos y poco a poco esperan aumentar el número de secciones y la información que de momento se haya disponible.

Es de agradecer que entre los links a otras webs de Internet figure la que, por ahora, se dirige a mi nuevo portal abierto este año, gracias a la ayuda de Radastán:

ZX SPECTRUM FILES, PROBLEMA RESUELTO

De forma provisional, se abrió durante apenas algo más de un mes un nuevo portal donde preservar y descargar mi revista, por algunos problemas de nivel técnico para acceder a mi otra web, http://zxsf.bytemaniacos.com , gracias a Radastan a quien tengo que agradecerle su gesto.

El que se haya rediseñado la página, a la espera de saber cómo podía solucionar la actualización de mi otro sitio web, ha servido para darme una idea de un nuevo look, bien parecido al que existía hasta ahora y que ya está presente en mi web anterior. Realmente merece la pena variar la presentación, sin cambiar los contenidos.

No obstante, desde hace unos días ya se ha corregido todo y la página que tenía antes ya está actualizada convenientemente, y desde donde seguir descargando la revista, así como el número anterior al presente. Eso sí, tenéis mi permiso para visitarla cuantas veces queráis, como siempre en:

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm

Por tanto, y para evitar algún tipo de confusiones, se seguirá usando esta denominación, retirándose la que se ha mantenido hasta recientes fechas desde el pasado mes de enero. Esto va para todos los que habían utilizado la nueva dirección en sus respectivas webs.

Nuevas versiones de emuladores y otros programas

A destacar las nuevas actualizaciones del BASin r13 de Paul Dunn y de la utilidad TommyGun 0.8.3, así como la última versión 2.7 release 2.6 del siempre estupendo emulador ruso EmuZWin. Todos estos programas están disponibles en el archivo de World Of Spectrum.

BASin r13:
ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/emulators/pc/windows/BASin_r13.exe

TommyGun 0.8.3:
ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/TommyGunV0.8.3.exe

EmuZWin 2.7 r2.6:
ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/emulators/pc/windows/EmuZWin27.zip

ZX Paintbrush v1.2.0.2:
http://home.arcor.de/clausjahn/spectrum/



Rainbow Islands (versión coin-op)

OCTOCOM SOFT

Un dúo de programadores son los integrantes de este grupo de programación, Jorge de Llano y David Mochales, quienes nos cuentan a continuación sus respectivas andaduras en el actual mundo del soft, así como sus inmediatos proyectos. Entre Tony Brazil y yo desgranamos las preguntas que véis contestadas a continuación:

Habladnos un poco de vosotros y de vuestra vida Spectrumera, ¿cuándo y cómo decidisteis crear Octocom? ¿Cuáles son vuestros principales objetivos como Octocom Software?

Los dos empezamos con el Spectrum como el primer ordenador y desde luego que fue un aparato que cambió nuestras vidas y al que dedicamos muchísimo tiempo.

Después vino el Amiga y ambos tuvimos uno. Fue durante esa época cuando nos conocimos a base de compartir juegos y partidas los fines de semana.

Lo de Octocom empezó años después, con la vuelta de los Spectrum a nuestras vidas. Primero era el logotipo que poníamos en las carcasas de los aparatejos que hacíamos para el Spectrum.

Un buen día aburrido de no tener nada que hacer en mi trabajo me puse a tontear con el BASIC del Spectrum, moviendo algunos caracteres, y le pedí a David que hiciera unos UDGs para hacerlo más vistoso. A los pocos días vimos el anuncio del concurso de BASIC de Radastan y decidimos que sería divertido participar. Fue así como empezamos a desarrollar nuestro primer juego, el Infiltrado 2

El objetivo principal es pasarlo bien y de paso intentar contribuir todo lo que podamos a mantener el Spectrum vivo.

El equipo lo formáis dos personas ¿de qué os encargáis cada uno? ¿es más fácil o más difícil trabajar en equipo que en solitario?

Jorge se encarga ante todo de lo relacionado con la programación en el Spectrum, y yo principalmente de los gráficos, la música y los programas que creamos en PC para ayudarnos con el juego. Todo lo demás (Ideas, Trama, Pruebas etc) lo hacemos entre los dos.

A los dos nos gusta mas trabajar en equipo, lo bonito de esto, es que compartimos toda la creación del juego. Si alguno no lo ve claro habla con el otro para ver cómo solucionar el problema de la mejor forma posible. Todas las decisiones las tomamos siempre entre los dos.

La parte mas difícil que tenemos como grupo es el testeo. Como equipo nos exigimos bastante, a veces hasta volvernos medio locos, el defecto que uno no ve, lo ve el otro, así que al final siempre hay muchas prisas y agobios para poder hacerlo todo.

¿Qué nos decís de vuestro reciente juego "Insert Coins", galardonado como el mejor programa (en la categoría de Basic libre) por Bytemaniacos en la reciente edición de su concurso de juegos escritos en Basic? ¿Consideráis que es vuestro mejor trabajo hasta la fecha?

Estamos muy orgullosos, desde luego creemos que es nuestro mejor juego.

Con el Infiltrado aprendimos mucho, era nuestro primer juego, y realmente lo hicimos sobre la marcha, sin planificar nada. Cuando lo acabamos estábamos sorprendidos de hasta donde habíamos llegado. Aun así pensábamos que lo mismo no gustaba a la gente.

Deep Scan fue un reto motivado por el buen sabor de boca que nos había dejado la participación en el anterior concurso. También aprendimos mucho, se hizo lo mas aceptable posible teniendo en cuenta que era BASIC puro, pero está claro que se mueven demasiados objetos por pantalla como para conseguir una buena velocidad. Sabíamos que otro juego compilado sería una versión muy superior a la nuestra, pero en ese momento no habíamos trabajado con los compiladores y no tuvimos tiempo para poder intentarlo, fue todo realmente precipitado. Beyker fue el justo ganador con su soberbia versión, no hay ninguna duda.

Insert Coins lo hicimos con más cabeza, planificamos muchas cosas antes de ponernos en serio, muchas noches hasta las 2 de la mañana compartiendo ficheros y Messenger. Queríamos sacar un Juego en el que aplicar y mejorar todo lo aprendido anteriormente y ver hasta dónde podíamos llegar esta vez.

La suerte fue que todo empezó a salir bien desde un principio y eso nos dio mucha vida, nos fuimos animando y exigiendo cada vez un poco más.

Estamos muy satisfechos con él, pero nuestra cabeza ya está pensando en intentar hacer algo mejor.

En el argumento de este juego citáis una máquina arcade, hoy por hoy, legendaria: "Golden Axe". Además de vuestro "Deep Scan", ¿tenéis en mente alguna otra conversión de coin-op, o quizás ésa no sea vuestra pretensión? ¿Qué otros proyectos tenéis previsto realizar?... si nos podéis dar alguna pista ;-)

¡Cuántas pellas del instituto por terminar las partidas al Golden Axe con el bocata de mortadela y la coca cola! Los dos hemos sido unos viciosos de las máquinas recreativas y eso hace que tengamos un montón de buenos recuerdos de muchas de ellas, pero ahora no es nuestra principal intención hacer conversiones de Coin-up; eso sí, puede que en el futuro sea una buena opción.

En cuanto a nuevos proyectos... alguno hay... pero por ahora nada sólido, así que mejor no decir nada hasta que no lo tengamos mas claro.

Vuestra producción, por ahora, no es muy extensa: Infiltrado 2, Deep Scan e Insert Coins pero, por otro lado, la calidad es excelente y progresiva ¿cuánto tardáis, de media, en crear un juego? ¿es algo que depende del programa o es vuestra política de creación? (menos cantidad pero más calidad).

El Insert Coins fueron 6 meses de trabajo real más o menos, pero en total fueron 12 meses de ideas y muchas otras ideas descartadas. Con el Infiltrado solo tardamos un total de cuatro meses, así que el tiempo de creación varia en función de lo ambiciosos que seamos con la idea y del tiempo que tengamos disponible para trabajar.

Lo que está claro es que preferimos sacar un juego interesante que sacar tres que no le gusten a nadie.

Solo hemos presentado un juego si realmente hemos llegado a estar convencidos de que lo hemos hecho lo mejor que hemos sabido.

Hoy en día esto no se hace por dinero, sino por afición y por seguir manteniendo viva una máquina para que no caiga en el olvido. Ya no hay empresas que desarrollen software, así que si queremos mantener viva la máquina debemos crearlo nosotros mismos todo lo mejor que sepamos.

Hasta ahora, vuestra participación en los concursos de Radastan, ha sido de gran calidad ¿qué opináis de estos concursos?

Sinceramente pensamos que Radastan esta haciendo un soberbio servicio a la comunidad con sus concursos, motivando a la gente a volver a programar para el Spectrum.

Los dos venimos de la "preciosa" vida de la consultoría informática que tanta desilusiones nos ha dado, cada día estamos mas

seguros de que no tiene nada que ver con la informática tal y como nosotros la sentimos y conocemos, así que programar algo que realmente nos motiva y tener libertad para moldearlo a nuestro gusto es una sensación muy positiva.

Lo más interesante del concurso es que tienes fechas de entrega, eso te obliga a mantener una rutina de trabajo si se quiere hacer un título a tiempo para participar en el concurso.

De no haber sido por el concurso de este año, nosotros habríamos tardado por lo menos un par de meses más en acabar el Insert Coins, porque en los últimos meses no paramos ni un minuto y al final lo acabamos el mismo día de la fecha de entrega!!

Pasemos a otros temas... ¿Conserváis algún ordenador de Sinclair?

Entre los dos, tenemos una colección curiosa de máquinas de 8 y 16 bits, entre ellas están todas las máquinas de Sinclair, menos el ZX80 y el ZX88. Algún modelo de Sinclair los tenemos repetido por tener las espaldas cubiertas si ocurre alguna tragedia.

Pero por encima de todas, las que mas apreciamos son el Amiga y el "speccy", para nosotros esas son las mejores máquinas que se han hecho, y no por la máquina, sino por lo que nos han hecho disfrutar.

¿Qué echáis de menos de la época dorada del Spectrum respecto de ahora?

Lo que realmente echamos de menos es el espíritu que había antes en el mundo de la informatica. Hoy en día todo es mucho más fácil, pero el precio que hemos tenido que pagar ha sido el de la monotonía. Ahora todo son normativas, estandarizaciones y patrones a seguir. Los que manejan este mundo han perdido la libertad de creación y los valores que tenían antes. Ya nada nos sorprende como antes, por muy potente que sea la máquina o por muy bueno que sea el software, en el fondo todo se parece mucho.

Por supuesto que hoy hay muchas ventajas a las que ya no sabríamos renunciar, pero echamos de menos ese espíritu aventurero que casi todos teníamos antes en el mundillo de la informática y que ahora es tan difícil de encontrar.

¿Con qué sueña el equipo de Octocom de cara al futuro?

Con poder seguir haciendo juegos que interesen a la gente, y en definitiva con poder seguir poniendo nuestro granito de arena.

También soñamos con hacer una máquina del tiempo y volver a los 80, eso si, con un buen Pentium 4 cargadito con el Basin y un buen emulador.

En el número anterior preguntamos a Karnevi sobre emuladores y sus posibles ventajas, ¿a vosotros qué os parecen los emuladores, por lo general?

Desde luego que un buen emulador proporciona una serie de ventajas casi imprescindibles hoy en día para cualquier usuario.

Son muy fieles a la máquina y sobre todo, la forma más rápida de utilizar el software, tanto para ver juegos rápidamente como para testear el código a la hora de programar algo.

Además la calidad existente en este tipo de programas ha sido uno de los motores del renacido interés por los equipos de otras épocas. Han vuelto a hacer accesibles a todo el mundo máquinas que no se fabrican desde hace muchos años.

En definitiva estamos totalmente a favor del uso de los emuladores, pero eso si, sin olvidar la máquina original. La sensación que transmite usar la máquina original no puede ser apreciada con el uso de un emulador.

¿Cómo veis el panorama actual del ZX Spectrum, a nivel nacional e internacional?

Nos encanta ver que las cosas se mueven. Las revistas son muy buenas, las webs se las curran muchos, los concursos tienen un buen número de participantes, la gente es encantadora y la MadridSX fundamental...

Realmente en este mundillo encuentras valores que son difíciles de encontrar en otros muchos sitios.

Algún consejo que queráis dar a nuestros lectores:

El único consejo que podemos dar es que la gente no pierda la ilusión por usar un Spectrum. Las máquinas de hoy tienen una capacidad de proceso increíble pero no por eso hay que abandonar un invento que ha marcado la vida de muchos, sería una pena que máquinas como el Spectrum cayesen en el olvido.

Ya que nosotros hemos tenido la suerte de vivir esa época, también somos nosotros los que tenemos la responsabilidad de que no se pierda.

Como siempre hacemos, ahí va una serie de preguntas cortas de respuesta rápida:

a) Vuestro programador favorito
D: Francisco "Paco" Menéndez y Tim Stamper y Chris Stamper
J: Chris y Tim Stamper y Costa Panayi

b) El mejor juego de Spectrum
D: Muchos, entre otros "La Abadía del Crimen" o "La pulga"
J: No puedo decidirme por uno en concreto, en general los de Ultimate y los de la época dorada de Ocean

c) El peor
D: Muchos
J: Realmente no me viene ningún titulo en concreto a la memoria, pero haber hubo, y bastantes.

d) Un programa que os hubiera gustado haber realizado
D: La abadía del crimen, Knigth Lore... demasiados
J: Deathchase 3D y Gunfright por ejemplo

e) El mejor emulador de Spectrum
D: Real Spectrum
J: Spectaculator

f) La mejor web sobre Spectrum, además de la vuestra jejeje... :):
D: World of Spectrum y Speccy.org
J: World of Spectrum y el Trastero de Spectrum

g) La máquina coin-op favorita, que recordéis.
D: Golden Axe
J: Golden Axe

RDisky & TBrazil



LOS ARCADES DE SALON EN EL SPECTRUM (Y 2)

Por Ignacio Prini

Continuando con el listado que os ofrecía en el número anterior, aquí tenéis el resto de juegos arcade que han sido versionados para el ZX Spectrum. Seguimos por donde lo dejamos, hasta el final del todo.

Nombre (Fabricante y año) – Compañía de soft (año y **título para el ZX Spectrum, con el que fuese publicado**)

P-47 Thunderbolt (Jaleco, 1988) – Firebird (1990)
Pac-Land (Namco, 1984) – Grandslam (1988)
Pac-Man (Midway, 1980) (También conocido como Puckman) – Varias versiones para ZX Spectrum:

- "Classic Muncher" (Bubble Bus, 1986)
- "Ghost Hunt" (PSS, 1982)
- "Ghost's Revenge" (Micromania, 1983)
- "Gnasher" (R&R Soft, 1982)
- "Gobble-A-Ghost" (CDS, 1982)
- "Gobbleman" (Artic Comp. 1982)
- "Mazeman" (Abersoft, 1982)
- "Muncher" (Silversoft, 1983)
- "Munch-Man" (DK'Tronics, 1982)
- "Pac-Man" (Atarisoft, 1983)
- "Spectres" (Bug-Byte, 1982)
- "Z-Man" (DJL Software, 1983)



Pac-Mania (Namco, 1987) – GrandSlam (1989)
Pang (Mitchell, 1989) – Ocean (1990, para 128k)
Paper Boy (Atari Games, 1984) – Elite Systems (1986)
Passing Shot (SEGA, 1988) – Image Works (1990)
Pengo (SEGA, 1982) – Varias versiones:

- "Crazy Pengoin" (Magic Team, 1986)
- "Pengo" (Microhobby Cassette, 1985)
- "Pengy" (Micromania Soft, 1983)
- "Pengy" (Mogul Software, 1983)
- "Zinco" (Microhobby, 1986)

Phoenix (Amstar – Centuri, 1980) – Varias versiones:

- "Pheenix" (Megadodo Software, 1983)
- "Mega Phoenix" (Dinamic Software, 1991) (128k)

Pit-Fighter (Atari Games, 1990) – Domark/Tengen (1991)
Pitfall II (The Lost Caverns) (SEGA, 1984) – Activision (1984)



PlayChoice-10: Teenage Mutant Ninja Turtles (Nintendo, 1989) – Image Works (1990) (La primera entrega)



Plotting (Taito, 1989) – Ocean (1990)
Pole Position (Namco, 1982) – Atarisoft (1983, 1984)
Pong (Atari, 1976) – Varias versiones:

- "Ping Pong" (Microhobby, 1987)
- "TV-Game" (WSS Team, 2003)

Power Drift (SEGA, 1988) – Activision (1989)
Psycho Soldier (Athena 2) (SNK, 1987) – Imagine (1988)
Puzznic (Taito, 1989) – Ocean (1990)

Q*Bert (Gottlieb, 1982) – Varias versiones:

- "Cuddly Cuburt" (Interceptor Micros, 1984)
- "La Pirámide" (Microhobby, 1985)
- "Pogo" (Ocean, 1983)

Quartet (SEGA, 1986) – Activision (1987)



R-TYPE (Irem Corporation, 1987) – Electric Dreams (1989)
Rainbow Islands (Taito Corp., 1987) – Ocean (1990)
Rally X (Namco, 1981) – Varias versiones:
- "Maze Death Race" (PSS, 1983)
- "Gas Car" (Microhobby, 1987)



Rambo III (Taito Corp., 1989) – Ocean (1989)
Rampage (Bally-Midway, 1986) – Activision (1987)
Rastan Saga (Taito, 1987) – Imagine (1988)
Real Ghostbusters, the (Data East, 1987) – Activision (1989)
Renegade (Technos / Taito, 1986) – Imagine (1987)
Return Of The Jedi (Atari Games, 1984) – Domark (1989)
Road Blasters (Atari Games, 1987) – U. S. Gold (1988)
Road Runner (Atari Games, 1986) – U. S. Gold (1987)
ROBOCOP 1 (Data East / Ocean, 1988) – Ocean (1988)
Robotron (Williams, 1982) – Varias versiones:
- "Robotron 2084" (Atarisoft, 1984)
- "Robotron" (Krypton Force, 1984)



Robotron 2084 (Atarisoft)

Rod-Land (Jaleco, 1990) – Storm (1991)
Rolling Thunder (Namco, 1986) – U. S. Gold (1987)
Rygar (Tecmo, 1986) – U. S. Gold (1987)

S. D. I. (Strategic Defense Initiative) (SEGA, 1987) – Activision (1988)
S. T. U. N. Runner (Atari Games, 1989) – Domark / Tengen (1991)
Saint Dragon (Jaleco, 1989) – Storm (1990) (128k)
Salamander (Konami, 1986) – Imagine (1988)
Scramble (Konami, 1981) – Varias versiones:
- "Cavern Fighter" (Bug-Byte, 1983)
- "Penetrator" (Melbourne House, 1982)
- "Scramble" (Krypton Factor, 1983)
- "Scramble" (Mikro-Gen, 1983)
- "Scramble" (Profisoft, 1984)

Scramble Spirits (SEGA, 1988) – Grandslam (1990)
Shackled (Data East, 1986) – U. S. Gold (1987)
Shadow Dancer (SEGA, 1989) – U. S. Gold (1990)
Shadow Warrior (Tecmo, 1988) – Ocean (1990)
Shinobi (SEGA, 1987) – Virgin Mastertronic (1989)
Sidearms (Capcom, 1986) – U. S. Gold / Go! (1987)
Silkworm (Tecmo, 1987) – Virgin Mastertronic (1988)
Skull & Crossbones (Atari, 1989) – Domark / Tengen (1991)



Scramble (Konami)

Slap Fight (Taito, 1986) – Imagine (1986)
Sly Spy, Secret Agent (Data East, 1989) – Ocean (1990) (128k)
Smash TV (Williams, 1990) – Ocean (1991) (128k)
Solomon's Key (Tecmo, 1986) – U. S. Gold (1987)
Space Firebird (Nintendo, 1980) – Firebird 1.99 (1986, **"STAR FIREBIRDS"**)



Space Firebird y su versión Spectrum "Star Firebirds"



Space Gun (Taito, 1990) – Ocean (1991) (128k)
Space Harrier (SEGA, 1985) – Elite Systems (1986)
Space Invaders (y sus muchos clones) (Midway, 1978; Taito, 1978; y muchas más):
Varias versiones de ZX Spectrum:
- "Invaders" (Artic Computing, 1982)
- "Invaders" (DK'Tronics, 1982)
- "Invaders" (Your Sinclair, ???)
- "Space Raiders" (Psion Software, 1982)
- "Space Intruders" (Quicksilva, 1982)

- “Spectral Invaders” (Bug-Byte, 1982)

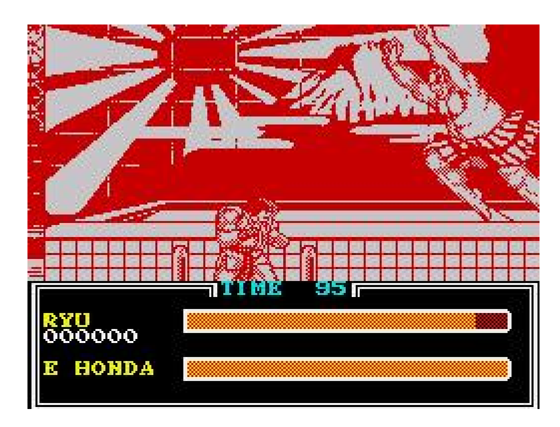


Space Panic (Universal, 1980) – Varias versiones:
- “Monsters In Hell” (Softek, 1982)
- “Panic” (PSS, 1983)
- “Sheer Panic” (Visions, 1983)
- “Spectral Panic” (Hewson Consultants, 1983)

Speak & Rescue (Sun Electronics, 1980) – Dos versiones:
- “Galaxy Abductors” (Anirog, 1983)
- “Raptores de la Galaxia” (Investrónica, 1983) (versión española del juego anterior)

Special Criminal Investigations (Chase HQ 2) (Taito, 1989)
- Ocean (1991)

Spy Hunter (SEGA, 1983) – U. S. Gold (1985)
Star Wars (Atari Games, 1983) – Domark (1987)
Street Fighter (Capcom, 1987) – Capcom / Go! (1988)
Street Fighter 2 (Capcom, 1991) – Capcom / US Gold (1992)

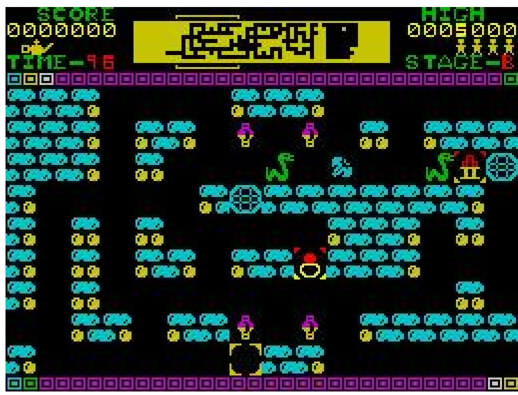


Strider 1 (Capcom, 1987) – Capcom / US Gold (1989)
Strider 2 (Capcom, 1999) – Capcom / US Gold (1991)
Super Hang-On (SEGA, 1987) – Electric Dreams (1988)
Super Monaco GP (SEGA, 1990) – U. S. Gold (1991)
Super Space Invaders ’91 (Taito, 1990) – Tengen (1991)
Super Sprint (Atari Games, 1986) – Electric Dreams (1987)

Tank (SNK, 1985) – Ocean (1987)
Tapper (Bally Midway, 1983) – U. S. Gold (1985)
Teenage Mutant Ninja Turtles (Konami, 1989) – Image Works (1991) (con el latigillo “The Coin-Op Game”)
Tempest (Atari Games, 1981) – Electric Dreams (1986)
Terra Cresta (Nichibutsu, 1985) – Imagine (1986)
Tetris (Atari Games, 1988) – Mirrorsoft (1987)
Thunder Blade (SEGA, 1987) – U. S. Gold (1988)
Thunder Jaws (Atari Games, 1990) – Domark / Tengen (1991) (No existe versión oficial del juego para el ZX Spectrum, salvo una demo para una revista inglesa)
Tiger Road (Capcom, 1987) – Capcom / Go! (1988)
Time Scanner (SEGA, 1987) – Activision (1989)
Toobin’ (Atari Games, 1988) – Domark / Tengen (1989)
Track ‘N’ Field (Konami, 1983) – Ocean (1986)
Tron (Bally Midway, 1982) – Varias versiones:
- “Blind Alley” (Sunshine, 1983)
- “Light Cycle” (PSS, 1983)
- “Tron 3D” (Microhobby, 1986 por E. Romero)
- “Zona Cero” (Topo Soft, 1991)

Turbo Out Run (SEGA, 1989) – U. S. Gold (1989)
Tutankham (Konami, 1981) – Dos versiones parecidas:
- “Quackshot” (Creative Sparks “Sparklers”, 1985)
- “Tutankhamon” (Micromania, 1983)



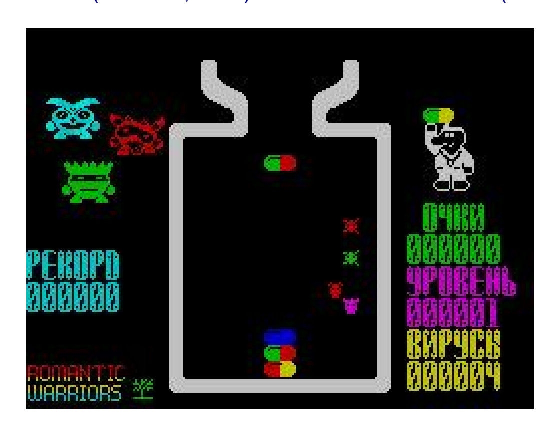


Quackshot (Sparklers)

Typhoon (Konami, 1987) – Imagine (1989)

U. N. Squadron (Capcom, 1989) – Capcom / US Gold (1990)

Victory Road (SNK, 1987) – Imagine (1988)
Vigilante (Irem Corporation, 1988) – U. S. Gold (1989)
Vindicators (Atari Games, 1988) – Domark /Tengen (1989)
Vs. Dr Mario (Nintendo, 1990) – The Romantic Warriors (1999)



Vs. Ice Climber (Nintendo, 1984) – VDV Corporation (1999)
Vs. Super Mario Bros (Nintendo, 1986) – Master Home Comp (1999, Demo)

Wec Le Mans (Konami, 1986) – Imagine (1988)

Welltris (Video System, 1991) – Infogrames (1991)
Wonder Boy (SEGA, 1986) – Activision (1987)
Wonder Boy In Monsterland (SEGA / Westone, 1987)
- Activision (1989. **"Super Wonder Boy In Monsterland")**



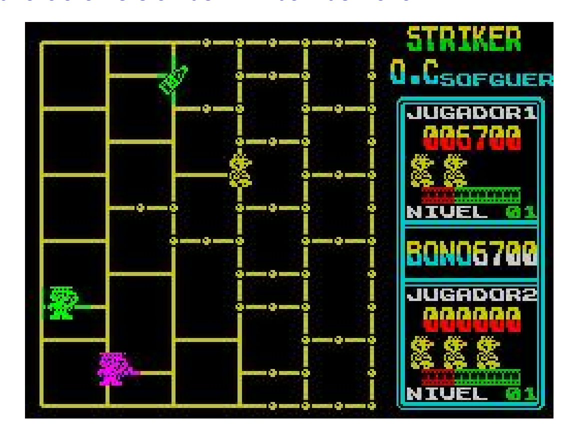
Xain'd Sleena (Technos / Taito, 1988) – ACE (1988, **"Soldier Of Light")**
Xenophobe (Bally Midway, 1987) – Microstyle (1990)
Xevious (Namco, 1982) – U. S. Gold (1986)
Xybots (Atari Games, 1987) – Domark / Tengen (1989)
Yie-Ar Kung Fu (Konami, 1985) – Imagine (1986)

Zaxxon (SEGA, 1982) – Varias versiones:
- "Havoc" (Dynavision, 1984)
- "Zaxxan" (Starzone Software, 1984)
- "Zaxxon" (U. S. Gold, 1984) (Licencia oficial)



Programas que quedaron en el tintero por citar (juegos ZX Spectrum):

"Striker", un juego publicado por Microhobby allá por 1988 es una clara versión del "Amidar" de Konami.



"Battle City", con el mismo título hay tres adaptaciones realizadas en el este de Europa, a partir de una serie de juegos arcade muy similares; son éstos: "Tank Battalion" (1980), "Vs Battle City" (1985) y "Tank Force" (1991) todos ellos fabricados por Namco.



Battle City (Flash Inc.)



Battle City (Scorpion Soft)



Battle City (A. Makushkin)

Estos juegos se encuentran en W.O.S.

Y LLEGAMOS AL FIN

Y no quería acabar esta serie sobre conversiones de máquinas recreativas a nuestros ordenadores, citando seguidamente algunas direcciones de Internet de interés, en las cuales encontraréis todo tipo de información al respecto:

EMULADORES:

M.A.M.E. (en su página oficial) – www.mame.net

M.A.M.E. 32 (versión Windows):

http://mame32.classicgaming.gamespy.com/

http://mame32fx.altervista.org/home.htm

ROMS (Dónde buscarlos):

www.mameromlinks.com

www.romnation.net/srv/roms/mame.html

www.rom-world.com

www.freeroms.com

www.coolrom.com

www.emuconnect.com/roms/mame/

http://mamerominfo.retrogames.com/

INFORMACIÓN ACERCA DE LAS COIN-OPS:

The Killer List Of Video Games: www.klov.com

The International Arcade Museum: www.arcade-museum.com

OTROS:

MARCIANITOS: www.marcianitos.org/index.html

MAMEDev (The official site of the MAME development team):
http://mamedev.org/

Para cualquier otro tipo de información, utilizar cualquiera de estas webs, que poseen links a otras direcciones, y también los buscadores habituales: Google, Yahoo, MSN Search, etcétera…



SNOW BROTHERS (Tehkan)
(Ojalá pudiera haber su versión para Spectrum)

PROGRAMAS ZXSF

```
  10 REM Touchdown, © 1982
         by Usborne Publishing
  20 CLS
  30 DEF FN r(x)=INT (RND*x+1)
  40 GO SUB 250
  50 GO SUB 300
  60 LET c=0: GO SUB 390
  70 LET a=1: LET b=f: LET c=2*(f<25)
  75 GO SUB 460
  80 LET a=2: LET b=ABS v: LET c=4*(v<0)
  85 GO SUB 460
  90 LET a=3: LET b=h: LET c=2*(h<25)
  95 GO SUB 460
 100 LET a=4: LET b=t: LET c=0
 105 GO SUB 460
 110 GO SUB 530
 120 LET v1=v-t/20+g: LET f=f-t/10
 130 LET h1=h-(v+v1)/10
 140 LET c=1: GO SUB 390
 150 IF h1<0 THEN GO TO 200
 160 LET h=h1: LET v=v1
 170 IF h<=100 THEN GO TO 60
 180 GO SUB 590
 190 GO TO 220
 200 LET h=0: LET c=0: GO SUB 390
 210 GO SUB 650
 220 STOP
 250 LET h=100: LET f=100: LET t=0
 260 LET v=5+FN r(10)
 270 LET g=(FN r(40)+40)/100
 280 RETURN
 300 PLOT 180,8
 310 FOR x=1 TO 15
 320 DRAW 5,FN r(3)-2
 330 NEXT x
 340 PRINT "Gravity=";g
 350 PRINT ''"Fuel:"''''"Vel:"
 360 PRINT '''"Height:"''''"Thrust:"
 370 RETURN
 390 INVERSE c
 400 LET y=h*1.3+10
 410 PLOT 200,y: DRAW 34,0
 420 DRAW -4,20: DRAW -13,10
 430 DRAW -13,-10: DRAW -4,-20
 440 RETURN
 460 LET y=172-a*32
 470 INK c
 480 PLOT 0,y
 490 DRAW b,0
 500 DRAW INVERSE 1,100-b,0
 510 RETURN
 530 LET i$=INKEY$
 540 IF i$="a" THEN LET t=t+4: IF t>100 THEN LET t=100
 550 IF i$="d" THEN LET t=t-4: IF t<0 THEN LET t=0
 560 IF t>f THEN LET t=f
 570 RETURN
 590 CLS
 600 FOR i=1 TO 20
 610 PRINT AT FN r(21),FN r(31);"*"
 620 NEXT i
 630 PRINT "Lost in space!!!"
 640 RETURN
 650 PRINT AT 0,0;"Landed at ";INT ((v+v1)*5)/10'
 660 IF (v+v1)<8 THEN GO TO 680
 670 PRINT "All dead": RETURN
 680 PRINT "Safely": RETURN
```

¿Os creíais que no iba a incluir ningún listado que teclear? Pues aquí tenéis uno, extraido del libro “Computer Spacegames” de la editorial Usborne (1982).

En este sencillísimo juego, tu misión es la de intentar aterrizar tu cápsula espacial sobre la superficie lunar antes que el combustible se agote.

Controles: A – Incrementar impulso.
D – Decelerar.

PUBLICACIONES





Magazine ZX

disponible en su página web.

Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:

http://magazinezx.speccy.org

ZX SHED

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/



Nuevos ejemplares de First Generation, consultando la página web de Matranet.

www.matranet.net

SOFTWARE

COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO

"Galaxy Fighter" (48/128)
"Columns ZX" (128)
"Pitfall ZX" (48/128)
"Moggy" (48/128)
"Run Bill Run" (48/128)
"Beastie Feastie" (Sólo +2A)
"Sir Fred" REMAKE (PC Windows)

http://cezgs.computeremuzone.com

CRONOSOFT

FANTASTIC MISTER FRUITY
HIGGLEDY PIGGLEDY
STRANDED (La demo os la podéis bajar aquí)

Inminente publicación de:
IRON SPHERE

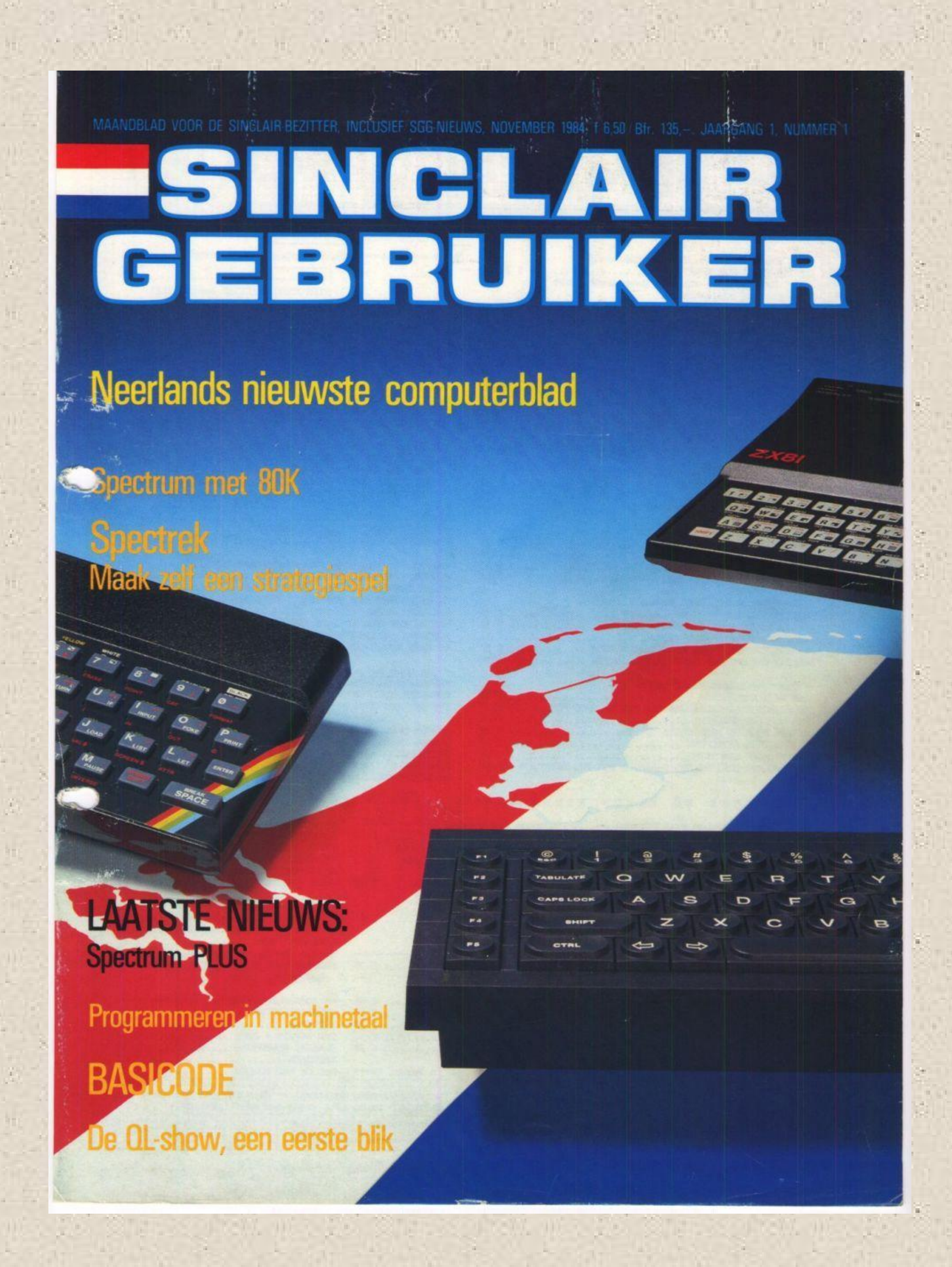
http://www.cronosoft.co.uk

MULDER'S SPECCY PAGE

Bomb Jack Xtra 2005
Chuckie Egg Editors
y otros juegos…

http://www.j-one.co.uk/mulder/speccy/

LAS PORTADAS DE REVISTAS



SINCLAIR GEBRUIKER (Nº 1)

Editado en Holanda por Micropress

Periodicidad: mensual

Número de ejemplares publicados: 13.

(Consíguelas todas desde World Of Spectrum)